AC13 Accessoire de jeu pour Donjons & Dragons®

# DONJONS & DRAGONS®

## LE LIVRE DES TRÉSORS

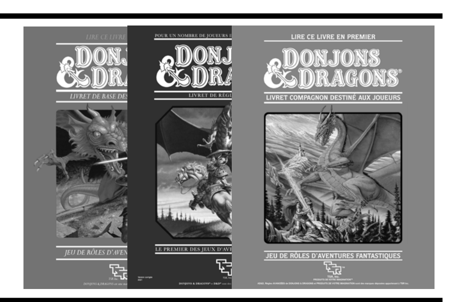
Ce livre est la compilation de tous les trésors
issus des boîtes de Base, Expert et Compagnon.



# DONJONS & DRAGONS®

# Le livre des trésors

**ISSUS DES BOÎTES :**
- **RÈGLES DE BASE**
- **RÈGLES EXPERT**
- **RÈGLES COMPAGNON**

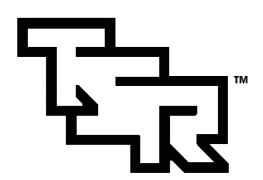


## TABLE DES MATIÈRES



Distribué sur le marché de livre des États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, ltd. Version française distribuée en France, Belgique et Suisse par Transecom S.A.

**Attention :** ce livret est destiné à être utilisé avec les règles de DONJONS & DRAGONS® (Base, Expert et Compagnon) ; la façon de jouer n'est pas expliquée ici. Vous devez connaître les règles avant d'utiliser ce qui suit.





Réalisation : dd-add.fr — février 2022 – Version #1

# À propos de ce livre

**Ce livre est plus qu'une simple compilation des trésors magiques et non-magiques, il inclut également tous les points de règles relatifs aux trésors. C'est un outil destiné aux Maîtres du Donjon qui regroupe l'ensemble des trésors des livrets suivants :**

**- Livret de Base du Maître du Donjon**
**- Livret Expert**
**- Livret Compagnon du Maître du Donjon.**

**Ce livre ne contient pas les reliques décrites dans la boîte Master.**

**L'organisation des trésors change dans la boîte Compagnon. En effet dans les boîtes de Base et Expert les objets sont classés alphabétiquement, par contre à partir de la boîte Compagnon ce classement devient numérique. C'est ce dernier classement qui a été choisi pour ce livre (voir Nomenclature ci-dessous).**



## Nomenclature

| | | |
|---|---|---|
| a. Épées<br>b. Autres armes<br>c. Armures et boucliers<br>d. Potions<br>e. Parchemins<br>f. Anneaux<br>g. Bâtonnets, bâtons, baguettes<br>h. Objets magiques divers | 1. Types de trésors<br>2. Joyaux<br>3. Bijoux<br>4. Objets magiques<br>5. Potions<br>6. Parchemins<br>7. Baguettes magiques, bâtons, bâtonnets | 8. Anneaux<br>9. Objets magiques divers<br>10. Armures et boucliers<br>11. Projectiles ou lanceurs de projectiles<br>12. Épées<br>13. Armes diverses<br>14. Bonus des armes |
| *Classification des objets des boîtes de Base et Expert* | *Classification des objets à partir de la boîte Compagnon et celle utilisée dans ce recueil.* | |

# 1. Type de trésors

Les pièces de monnaie, les pierres précieuses et les objets magiques trouvés par les personnages au cours de leurs aventures font partie de ce que l'on nomme les trésors. Les richesses (pièces, gemmes, bijoux ou autres objets de valeur) valent des points d'expérience. La quantité de trésors découverts déterminera la vitesse de progression des personnages en points d'expérience. Un personnage riche pourra se permettre d'acheter un meilleur équipement, d'engager davantage de suivants, et de payer pour des services spéciaux – *par exemple :* payer un clerc de haut niveau pour qu'il fournisse des sorts de *soins* lorsqu'ils sont nécessaires. Les objets magiques ne sont pas comptés dans les points d'expérience, mais ils sont utiles de bien des manières, particulièrement pendant les aventures.

Les trésors se trouvent habituellement dans les repaires des monstres, mais on peut en obtenir d'un PNJ en paiement ou en récompense d'un service ou d'une mission. Les trésors sont déterminés aléatoirement ou par le MD.

Ce dernier devra toujours déterminer la composition des trésors importants, avant de commencer la partie, afin de connaître le meilleur moyen de les protéger contre le vol. S'il y a des objets magiques, le MD permettra alors aux propriétaires de s'en servir – comme un goblours se servant d'une *épée magique +1*.

## Trésors aléatoires

Pour déterminer au hasard la composition d'un trésor, servez-vous des procédures ci-dessous :

**DÉTERMINATION DES TRÉSORS ALÉATOIRES**

1. Trouvez le type de trésor.
2. Parmi les trésors possibles correspondants au type de trésor, lancez les dés pour trouver lesquels seront présents.
3. Déterminez le montant de chaque trésor présent.
4. S'il y a des objets magiques dans le trésor, lancez les dés pour connaître leur nature, suivant les sous-tables d'objets magiques.

**Procédure 1 :**

Trouvez le type de trésor dans la description du monstre. Repérez la lettre correspondante dans les tables des types de trésors. La ligne de cette lettre sert à déterminer le trésor lui-même. Sur cette ligne sont indiqués les différents trésors possibles. Il y a un pourcentage pour chaque type, suivi par une fourchette de nombres.

**Procédure 2 :**

Lancez les dés de pourcentage et si le résultat obtenu est inférieur ou égal au nombre indiqué, ce type de trésor fera partie de l'ensemble découvert. Au fur et à mesure que vous lancez les dés, prenez des notes de ce qui fait réellement partie du trésor.

**Procédure 3 :**

Lancez les dés, suivant la fourchette de nombres indiqués, afin de trouver la quantité de chaque type de trésor présent (les types obtenus à la procédure 2).

**Procédure 4 :**

S'il y a des objets magiques dans le trésor, servez-vous des sous-tables d'objets magiques pour déterminer leur nature exacte.

* *Note sur les dés spéciaux :* la quantité de trésors est donnée dans une fourchette de nombres. Chaque fois que la fourchette commence par un « 1 » (1-4, 1-6), le dernier nombre indique le type de dé à lancer. *Par exemple :* 1-4 signifie 1d4 ; 1-100 signifie d%.

Quand le premier chiffre est supérieur à « 1 », ceci indique le nombre de dés à lancer ; le type de dés à lancer est généralement trouvé en divisant le second nombre par le premier. *Par exemple :* 3-24 signifie 3d8 ; 2-24 signifie 2d12 ; 5-30 signifie 5d6.

Si les deux nombres sont des multiples de 10, le MD peut lancer un dé et multiplier le résultat par 10. *Par exemple :* 10-40 peut être 1d4x10 ; 10-60 signifierait 1d6x10.

**1. TYPES DE TRÉSORS**

**1.a. Trésors de groupes** (dans les tanières, non pas transportés).

| **Première partie : pièces de monnaie.** | | | | | | **Deuxième partie : joyaux, bijoux et objets magiques** | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Type** | **Milliers de cuivre** | **Milliers d'argent** | **Milliers d'électrum** | **Milliers d'or** | **Milliers de Platine** | **Joyaux** | **Bijoux** | **Objets magiques** |
| A | 25 % 1-6 | 30 % 1-6 | 20 % 1-4 | 35 % 2-12 | 25 % 1-2 | 50 % 6-36 | 50 % 6-36 | 30 % 3 à déterminer |
| B | 50 % 1-8 | 25 % 1-6 | 25 % 1-4 | 25 % 1-3 | – | 25 % 1-6 | 25 % 1-6 | 10 % 1 épée, arme ou armure |
| C | 20 % 1-12 | 30 % 1-4 | 10 % 1-4 | – | – | 25 % 1-4 | 25 % 1-4 | 10 % 2 à déterminer |
| D | 10 % 1 -8 | 15 % 1-12 | – | 60 % 1-6 | – | 30 % 1-8 | 30 % 1-8 | 15 % 2 à déterminer + 1 potion |
| E | 5 % 1-10 | 30 % 1-12 | 25 % 1-4 | 25 % 1-8 | – | 10 % 1-10 | 10 % 1-10 | 25 % 3 à déterminer + 1 parchemin |
| F | – | 10 % 2-20 | 20 % 1-8 | 50 % 10-60 | 30 % 1-3 | 20 % 2-24 | 10 % 2-12 | 30 % 3 à déterminer sauf armes, +1 potion, +1 parchemin |
| G | – | – | – | 50 % 10-40 | 50 % 1-6 | 25 % 3-18 | 25 % 1-10 | 35 % 4 à déterminer + 1 parchemin |
| H | 25 % 3-24 | 50 % 1-100 | 50 % 10 -40 | 50 % 10-60 | 25 % 5-20 | 50 % 1-100 | 50 % 10-40 | 15 % 4 à déterminer + 1 potion + 1 parchemin |
| I | – | – | – | – | 30 % 1-8 | 50 % 2-12 | 50 %2-12 | 15 % 1 à déterminer |
| J | 25 % 1-4 | 10 % 1-3 | – | – | – | – | – | – |
| K | – | 30 % 1-6 | 10 % 1-2 | – | – | – | – | – |
| L | – | – | – | – | – | 50 % 1-4 | – | – |
| M | – | – | – | 40 % 2-8 | 50 % 5-30 | 55 % 5-20 | 45 % 2-12 | – |
| N | – | – | – | – | – | – | – | 40 % 2-8 potions |
| O | – | – | – | – | – | – | – | 50 % 1-4 parchemins |



### 1.b. Trésors individuels (transportés)
### Première partie : pièces de monnaie

| NOMBRE DE PIÈCES | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Type | pc | pa | pe | po | pp |
| P | 3-24 | Aucune | Aucune | Aucune | Aucune |
| Q | Aucune | 3-18 | Aucune | Aucune | Aucune |
| R | Aucune | Aucune | 2-12 | Aucune | Aucune |
| S | Aucune | Aucune | Aucune | 2-8 | Aucune |
| T | Aucune | Aucune | Aucune | Aucune | 1-6 |
| U | 10 % 1-100 | 10 % 1-100 | Aucune | 5 % 1-100 | Aucune |
| V | Aucune | 10 % 1-100 | 5 % 1-100 | 10 % 1-100 | 5 % 1-100 |

### Deuxième partie : joyaux, bijoux et objets magiques

| JOYAUX, BIJOUX ET OBJETS MAGIQUES | | | |
|---|---|---|---|
| Type | Joyaux | Bijoux | Objets mag. |
| P, Q, R | Aucun | Aucun | Aucun |
| S, T | 5 % 1 | Aucun | Aucun |
| U | 5 % 1-2 | 5 % 1-4 | 2 % 1 objet |
| V | 10 % 1-2 | 10 % 1-4 | 5 % 1 objet |

## Trésors choisis par le MD

Vous avez la possibilité de choisir vous-même les trésors plutôt que de les déterminer aléatoirement. Vous pouvez aussi choisir les quantités si vous pensez qu'elles sont trop importantes ou trop faibles. Prenez vos décisions après mûre réflexion sachant que les personnages obtiennent au moins les ¾ de leurs points d'expérience à partir des trésors.

Après quelques parties, il vous sera plus facile et plus rapide de déterminer la valeur totale des points d'expérience que vous voulez mettre à la portée des joueurs, suivant la force du groupe et les niveaux d'expérience des personnages, puis de placer les trésors pour obtenir les résultats voulus. Cependant, prenez soin de prévoir des monstres suffisamment forts pour obliger les personnages à « mériter » le trésor !

## Ajustement des trésors

Quand le **nombre** de monstres **rencontré** est de 1-4, aucun ajustement n'est nécessaire ; même un monstre solitaire peut avoir les trésors indiqués. Cependant, un grand nombre de monstres humanoïdes vit en société, dans des camps en extérieur. Quand le type de trésor indiqué comporte des lettres comprises entre A et O, il ne devrait exister que dans un repaire normalement occupé (Voir le nombre rencontré en extérieur – c'est à dire le nombre donné entre parenthèses dans les caractéristiques du monstre). Les personnages débutants ne devraient pas rencontrer de tels repaires lors de leurs expéditions. La découverte d'un repaire avec un nombre de monstres inférieur à ce qui est normalement indiqué doit offrir un trésor *réduit*.

## Autres types de trésors

Vous pouvez créer des types de trésor différents de ceux qui sont donnés. Ces objets de valeur pourraient comprendre des tapis rares, des rideaux exotiques, des vins fins, de l'argenterie ou autres objets de cuisine, ou même des fourrures. Donnez à chacun de ces objets une valeur en pièces d'or (et un encombrement si ce système optionnel est appliqué).

## Valeurs moyennes des trésors

Les valeurs moyennes des trésors (en po) sont données ci-dessous. Ces moyennes ne comprennent pas la présence possible d'objets magiques dans le trésor. Après avoir déterminé la valeur d'un trésor, vous pouvez vous référer à cette table pour savoir si le trésor est au-dessous ou au-dessus de la moyenne. Vous réajustez alors le trésor si vous le désirez.

| VALEURS MOYENNES DES TRÉSORS (PO) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | 17.000 | E | 2.500 | I | 7.500 |
| B | 2.000 | F | 7.600 | J | 25 |
| C | 750 | G | 25.000 | K | 250 |
| D | 4.000 | H | 67.000 | L | 225 |
| | | | | M | 50.000 |

## Pièces

Toutes les pièces de monnaie sont à peu près de la même taille et du même poids. Chaque pièce pèse environ 50 grammes. Le taux de change entre les pièces est le suivant :

| TABLE D'ÉQUIVALENCE DE LA MONNAIE | |
|---|---|
| 1 po = 100 pc | 5 po = 1 pp |
| 10 pa | |
| 2 pe | |
| 1 pp = 5 po = 10 pe = 50 pa = 500 pc | |

# 2. Joyaux (gemmes)

Pour trouver la valeur des pierres précieuses (ou gemmes), servez-vous de la table suivante :

| TABLE DES VALEURS DES JOYAUX | | |
|---|---|---|
| **Jet de %** | **Valeur** | **Exemple :** |
| 01-20 | 10 po | quartz, turquoise |
| 21-45 | 50 po | citrine, onyx |
| 46-75 | 100 po | ambre, grenat |
| 76-95 | 500 po | perle, topaze |
| 96-00 | 1000 po | opale, rubis |

**TABLE 2** (règles compagnon)

| VALEUR DES JOYAUX | | |
|---|---|---|
| **d%** | **Valeur** | **Exemples** |
| 01-03 | 10 po | Agate, quartz, turquoise |
| 04-10 | 50 po | Cristal, jaspe, onyx |
| 11-25 | 100 po | Ambre, améthyste, corail, grenat, jade |
| 26-46 | 500 po | Aigue-marine, perle, topaze |
| 47-71 | 1.000 po | Escarboucle, opale |
| 72-90 | 5.000 po | Émeraude, rubis, saphir |
| 91-97 | 10.000 po | Diamant, jacinthe |
| 98-00 | 50.000 po | Astérie, tristal, spécial |

Des exemples sont donnés pour chaque type de pierre précieuse. Vous pouvez décrire la gemme aux joueurs plutôt que de leur révéler sa valeur réelle afin de conserver un peu de réalisme lors du jeu. Dans ce cas, les joueurs devraient avoir la possibilité de découvrir la vraie valeur de la pierre précieuse plus tard, en revenant de leur expédition – *par exemple :* en ville, dans une échoppe de bijoutier (pour une modeste somme qui se monte habituellement à 1-5 % de la valeur).

**Option** : après avoir trouvé la valeur totale des gemmes du trésor, vous pouvez choisir le type et le nombre de ces pierres librement, jusqu'à concurrence de la valeur indiquée. *Par exemple :* avant que les joueurs ne découvrent le trésor, vous décidez que 5 gemmes de 100 po chacune sont remplacées par une perle, ou 50 onyx, ou encore par 2 grenats et dix pièces de turquoise.

Au cours des aventures s'adressant à des personnages de niveau 9 ou plus, utilisez la table 2 : valeur des joyaux plutôt que celle figurant dans les règles de Base. Il vous est aussi possible de l'utiliser pour des aventuriers de moindre niveau si vous appliquez une pénalité de –10 % aux tirages (tout en gardant comme valeur minimum celle d'un joyau de 10 po).

Lorsque l'on découvre un bon nombre de joyaux au même endroit, il vous est possible d'effectuer un tirage pour chaque groupe de 5 ou 10 pièces trouvées (selon le nombre total). Cette méthode est très utile pour les trésors de dragons (type H. joyaux : 50 % 1-100) ainsi que plusieurs autres.

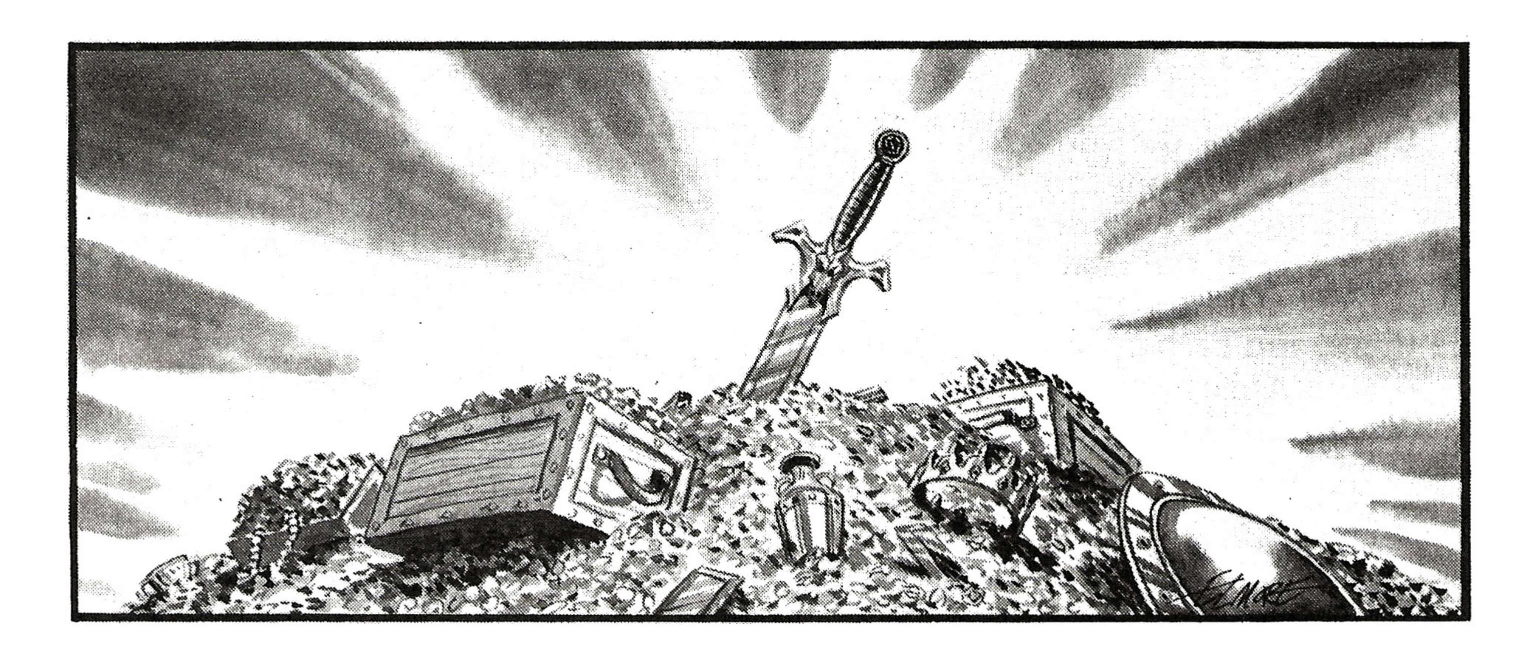
| TABLE DES VALEURS DES BIJOUX (po) | |
|---|---|
| **Valeur** | **Exemple :** |
| 300-600 | Bracelet, épingle |
| 700-1.000 | Broche, boucles d'oreille |
| 1.100-1.400 | Pendentif, collier |
| 1.500-1.800 | Couronne, sceptre |

## Joyaux inhabituels

**Spécial :** un joyau de taille plus grande que la normale peut voir sa valeur multipliée par un facteur de 3-10. Si un joyau « spécial » est tiré, vous pouvez en sélectionner un de valeur moindre, quel qu'il soit, et noter sa taille ainsi que sa valeur. Il vous est aussi possible d'utiliser l'un des types de joyaux spéciaux suivants.

**Astérie :** tout joyau d'une valeur de 1.000 po ou plus (à l'exception des diamants) peut posséder en son centre une configuration en forme d'étoile. Ces pierres possèdent généralement un nom individuel (rubis étoilé, saphir étoilé) mais sont dénommées globalement astéries. Une astérie possède une valeur double de celle de la pierre normale.

**Tristal :** le corindon, un minéral, constitue la substance dont sont faits rubis et émeraudes. Il est aussi possible de le trouver paré d'autres couleurs, rarement ; il est alors d'un jaune doré, d'un violet profond ou d'un orangé brillant, le plus souvent transparents. Ces joyaux portent le nom de tristaux. Leur valeur peut varier entre 1.000 et 100.000 po.



# 3. Bijoux

Pour trouver la valeur d'un bijou, lancez 3d6 et multipliez le total par 100 (soit une fourchette de 300-1.800 po. Si les bijoux sont endommagés par le feu, l'électricité, des chocs et autres mauvais traitements, ils perdent alors la moitié de leur valeur.

Comme pour les pierres précieuses, vous pouvez vous servir de différents types de bijoux, en les combinant de manière à pouvoir les répartir d'une façon ou d'une autre. Vous pouvez bien sûr en créer d'autres qui dépassent les valeurs données.

Quand il y a à la fois des bijoux et des pierres précieuses dans un trésor, vous pouvez également les combiner. *Par exemple :* une gemme de 1.000 po avec un bijou de 1.500 po pourraient donner en fait deux couronnes d'or, chacune sertie d'une perle. Chaque couronne vaudrait alors 1.250 po.

Au cours des aventures prévues pour des personnages de niveau 9 ou plus, ne lancez pas 3d6 pour déterminer la valeur des bijoux découverts. Utilisez au contraire la table *3.a. : valeur des bijoux*. Il vous est aussi possible de vous servir de cette table pour les personnages de niveau inférieur en appliquant une pénalité de –10% à tous les jets de dés (en gardant 100 po comme valeur minimum d'un bijou).

La valeur de chaque pièce doit être déterminée séparément, hormis dans le cas de grandes quantités, comme pour les trésors de type A (50 % 6-36) et H (50 % 10-40). Lorsque plusieurs pièces sont découvertes ensembles, il vous est possible de faire un tirage par groupe de 3 ou 5, attribuant un type différent à chacune.

Après en avoir déterminé la valeur, sélectionnez ou tirez aléatoirement le type de chaque bijou, en utilisant la *table 3.b. : types de bijoux*.

Tous ces objets sont faits de métaux précieux, de joyaux et/ou d'autres matières de prix (ivoire, ébène, fourrure, etc.). Leur valeur peut augmenter ou diminuer de 15 % par rapport à celle indiquée sur la table, si le MD en décide ainsi. *Exemple : un bijou dont la valeur donnée est 20.000 po peut être évalué par le MD entre 17.000 et 23.000 po*.

## 3.b. Types de bijoux

*Voici quelques suggestions à ce sujet :*

**FRÉQUENTS**, d'une valeur de 100-3.000 po.

**Bracelet de cheville :** bande de cuir incrustée de joyaux.

**Perles :** plusieurs perles enfilées.

**Broche :** ornement possédant une épingle sur l'arrière ; généralement moulé dans l'or ou l'argent.

**Boucle :** fermoir de chaussure, ceinture ou autre.

**Bracelet :** chaîne ou bande de poignet ornementale.

**Camée :** joyau ou pierre sculptée en relief.

**Chaîne :** de métal précieux ; se porte au poignet, à la cheville ou autour du cou.

**Agrafe :** fermoir retenant cape ou robe.

**Médaillon à compartiment :** petit bijou dissimulant une cache, généralement porté au bout d'une chaîne.

**Épingle :** généralement d'or ou de platine, possédant un petit joyau en guise de tête.

**PEU COMMUNS**, d'une valeur de 4.000-10.000 po.

**Brassard :** chaine ou bande, incrustés de joyaux, portée sur la partie supérieure du bras.

**Ceinture :** de cuir, avec joyaux ou métal gravé. Portée autour de la taille.

**Boucles d'oreille :** généralement trouvées par paires ; petites attaches de métal parés de joyaux ou de métal gravé.

**Col :** de métal ornementé, avec fermoir, ou de cuir avec joyaux. Porté autour du cou.

**Trèfle à quatre-feuilles :** symbole de chance traditionnel, fait de métal et de joyaux.

**Cœur :** broche de métal précieux, souvent ciselé ou incrusté de joyaux.

**Feuille :** broche de métal ciselé ou paré de joyaux.

**Collier :** lanière de métal ciselé, ou bien mêlant métal et joyaux, portée autour du cou.

**Pendentif :** pièce ornementale pendue à une chaîne de métal précieux.

**Patte de lapin :** symbole de chance traditionnel, fait de métal précieux, de fourrure et de joyaux.

**RARES**, d'une valeur de 15.000 à 50.000 po.

**Amulette :** pendentif ornementé, incrusté de joyaux, parfois gravé.

**Tiare :** petite couronne ou coiffe portée par les nobles royaux, de rang inférieur à celui de roi.

**Couronne :** d'or ou de platine, coiffe incrustée de fort beaux joyaux ; de qualité royale.

### 3.a. Valeur des bijoux

| NOMBRE DE PIÈCES | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| d% | Valeur* | Enc** | d% | Valeur* | Enc** |
| 01 | 100 | 10 | 46-58 | 5.000 | 25 |
| 02-03 | 500 | 10 | 59-69 | 7.500 | 25 |
| 04-06 | 1.000 | 10 | 70-78 | 10.000 | 25 |
| 07-10 | 1.500 | 10 | 79-85 | 15.000 | 25 |
| 11-16 | 2.000 | 10 | 86-90 | 20.000 | 50 |
| 17-24 | 2.500 | 10 | 91-94 | 25.000 | 50 |
| 25-34 | 3.000 | 25 | 95-97 | 30.000 | 50 |
| 35-45 | 4.000 | 25 | 98-99 | 40.000 | 50 |
| | | | 00 | 50.000 | 50 |

** Toutes ces valeurs peuvent varier de 15 % en plus ou en moins du chiffre donné, si le MD le désire.*
*** Encombrement optionnel (Enc.) en po.*

### 3.b.Types de bijoux

| TYPES DE BIJOUX | | | |
|---|---|---|---|
| | 100-3.000 1d10 Fréquents | 4.000-10.000 1d10 Peu fréquents | 15.000-50.000 1d10 Rares |
| 1 | Bracelet de cheville | Brassard | Amulette |
| 2 | Collier de perles | Ceinture | Couronne |
| 3 | Bracelet | Col | Diadème |
| 4 | Broche | Boucles d'oreille | Médaillon |
| 5 | Boucle | Trèfle à 4 feuilles | Orbe |
| 6 | Camée | Cœur | Anneau |
| 7 | Chaine | Feuille | Scarabée |
| 8 | Agrafe | Collier | Sceptre |
| 9 | Médaillon à compar-timent | Pendentif | Talisman |
| 10 | Épingle | Patte de lapin | Tiare |

**Diadème :** couronne finement travaillée, de qualité exceptionnelle, convenant fort bien aux empereurs.

**Médaillon :** pendentif de grande qualité, incrusté de joyaux.

**Orbe :** globe incrusté de joyaux, se tenant à la main ; souvent gravée ou damasquinée.

**Anneau :** en métal précieux, portant des joyaux ; peut sembler identique à un anneau magique.

**Scarabée :** pierre précieuse de grande taille et de qualité supérieure, gravée et sculptée, souvent en forme de scarabée.

**Sceptre :** bâtonnet ou baguette de métal ou de bois précieux, gravé et incrusté de joyaux.

**Talisman :** symbole ou dessin gravé sur des métaux rares et des joyaux ; peut prendre la forme d'une amulette ou d'un pendentif.

## Joyaux et bijoux endommagés

S'ils sont soumis à de mauvais traitements, il vous est possible de modifier la valeur des bijoux et des joyaux.

**Joyaux :** la plupart des pierres précieuses se brisent si elles subissent un choc violent. Le feu, ainsi que certains sorts (*boule de feu, éclair de foudre*, etc.) peuvent les fêler ou les briser. Tous les effets sont laissés à la discrétion du MD ; un joyau fêlé ne possède plus que 20-50 % (1d4+1) x10 de sa valeur originale. Un joyau brisé recèlera peut-être un morceau utilisable, valant de 5-10 % (1d6+4) de la valeur originale. Il est à noter que ces trésors brisés seront toujours d'un intérêt certain pour les magiciens PNJ ayant besoin de poudre de joyaux pour fabriquer potions, parchemins, encres rares, etc.

**Bijoux :** les joyaux entrant dans la composition de certains bijoux sont soumis aux lois détaillées plus haut. Il est à noter que la valeur d'un bijou provient de la qualité de l'orfèvrerie, non de la somme de ses parties ; tout mauvais traitement peut entraîner la perte de 10 à 80 % de la valeur de l'objet.

## Trésors spéciaux

Si vous le désirez, vous pouvez donner en guise de trésors des objets rares mais précieux, qu'ils remplacent or, joyaux et bijoux, ou leur soient mêlés. La table suivante introduit quelques suggestions permettant d'en déterminer la valeur. Ces objets doivent être choisis, et non déterminés aléatoirement ; il faut de plus les placer. La raison de leur présence doit être logique.

La valeur doit en être déterminée par leur degré de rareté à l'endroit où ils sont vendus. *Exemple :* de simples peaux d'animaux peuvent valoir leur pesant d'or (littéralement) dans les régions civilisées où on ne trouve que peu d'animaux. Le prix de l'ivoire est plus élevé dans les pays où sont inconnus les animaux possédant des défenses (éléphants, morses, tigres à dents de sabre), ou lorsque l'ivoire trouvé est sculpté, gravé.

Pour utiliser les trésors spéciaux, contentez-vous de remplacer une partie (ou la totalité) des joyaux, pièces ou bijoux par une quantité de ces marchandises de valeur égale (ou supérieure). L'honnêteté en réclame souvent une valeur plus importante car il est nécessaire de trouver des acheteurs avant de pouvoir considérer ces marchandises comme de l'argent.

## Trésors non-gardés

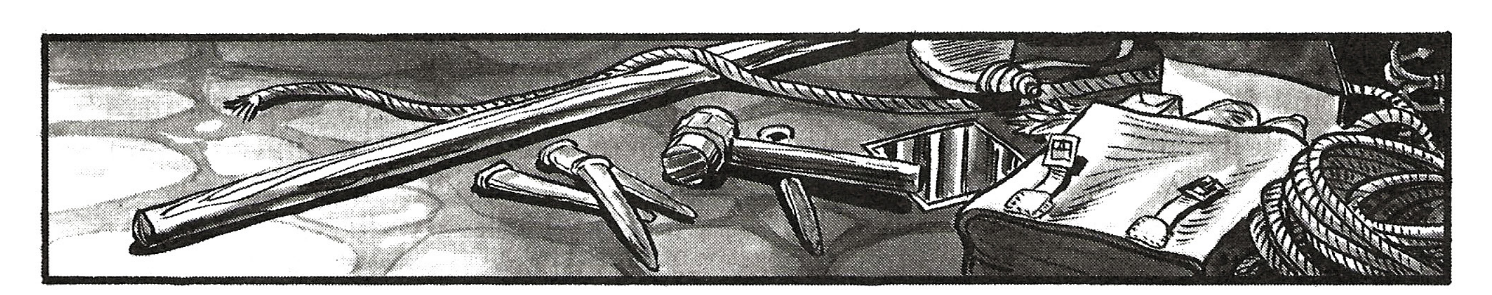
Quand des joueurs expérimentés sont impliqués, peu de trésors devraient être laissés sans gardien. Cependant, dans certains cas, quelques trésors pourront être découverts après un piège, dans une cache secrète difficile à localiser, etc. Les trésors non-gardés ne devraient pas exister dans les donjons de niveau supérieur à 9.

**VALEURS DES TRÉSORS SPÉCIAUX**

| Nom de l'objet | Encombrement en po | Valeur en po |
|---|---|---|
| Encens, rare | 1/bâton | 5-30/bâtons |
| Épices, rares | 10-100 | 4-16/po d'enc. |
| Fourrure, Typique : * | | |
| Peau | 10-60 | 1-4 |
| Cape | 50-120 | 100-600 |
| Manteau | 80-200 | 300-1.200 |
| Fourrure, Riche : * | | |
| Peau | 10-60 | 2-12 |
| Cape | 50-120 | 400-2.400 |
| Manteau | 80-200 | 1.000-6.000 |
| Ivoire (défense) | 100-2.000 | 1/po d'enc. |
| Livre, Rare | 2-200 | 10-1.000 |
| Parfum, rare | 1/fiole | 25-150/fiole |
| Peau, animal | 50-200 | 1-10 |
| Peau, monstre | 100-5.000 | 10-1.000 |
| Soie** | 10-60 | 1-8 |
| Statuette | 1-100 | 1-1.000 |
| Tapisserie ou Tapis** | 100-600 | 2-20 |
| Vin, rare | 40-90 | 1-6/bouteille |

** Exemples de fourrures « typiques » : castor, renard, martre, rat musqué, phoque. Exemple de fourrures « riches » : hermine, vison, zibeline.*

***Prix et encombrements sont donnés par mètre carré.*



**TRÉSORS NON GARDÉS**

| Niveau du donjon | Argent | Or | Joyaux | Bijoux | Objets magiques |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 100 x 1d6 | 50 % 10 x 1d6 | 5 % 1d6 | 2 % 1d6 | 2 % 1 objet |
| 2-3 | 100 x 1d12 | 50 % 100 x 1d6 | 10 % 1d6 | 5 % 1d6 | 5 % 1 objet |
| 4-5 | 1.000 x 1d6 | 200 x 1d6 | 20 % 1d8 | 10 % 1d8 | 10 % 1 objet |
| 6-7 | 2.000 x 1d6 | 500 x 1d6 | 30 % 1d10 | 15 % 1d10 | 15 % 1 objet |
| 8-9 | 5.000 x 1d6 | 1.000 x 1d6 | 40 % 1d12 | 20 % 1d12 | 20 % 1 objet |

# 4. Objets magiques

Les tables de ce volume prennent en compte la totalité des trésors magiques. On utilise un d% pour la plupart des tirages aléatoires.

**TABLE 4. OBJETS MAGIQUES**

| | Type d'objet magique |
|---|---|
| **d%** | **Utilisez la table :** |
| 01-25 | 5. Potions |
| 26-37 | 6. Parchemins |
| 38-46 | 7. Baguettes, bâtons, bâtonnets |
| 47-52 | 8. Anneaux |
| 53-62 | 9. Objets magiques divers |
| 63-72 | 10. Armures ou boucliers |
| 73-83 | 11. Projectiles ou lanceurs de projectiles |
| 84-92 | 12. Épées |
| 93-00 | 13. Armes diverses |

**Descriptions :** les objets magiques sont décrits dans la boîte de Base, Expert et Compagnon. La boîte Master contient les reliques. Pour vous aider à les retrouver rapidement, les tables portent les références suivantes :

(B) Objet décrit dans les règles de Base, livret du Maître du Donjon.

(X) Objet décrit dans les règles Expert.

(CM) Objet décrit dans les règles Compagnon, livret du Maître du Donjon.

**Identification des objets magiques :** la seule manière d'identifier les effets des objets magiques est de les tester (en passant un anneau, en goûtant une potion, etc. Si un suivant est désigné pour tester l'objet, il s'attendra à le garder pour son usage personnel. Un mage PNJ de haut niveau pourrait être payé pour identifier l'objet. Il faudra le payer d'avance et l'identification lui prendra plusieurs semaines (temps imaginaire).

**Types d'objets magiques :** il y a deux types d'objets magiques : les objets permanents qui ne s'épuisent pas (comme les armes et les armures), et les objets temporaires qui ne servent qu'une fois (comme les potions) ou au prix d'une « charge » lorsque l'on s'en sert (comme les baguettes).

**Utilisation des objets magiques :** l'objet magique doit être correctement utilisé si l'on veut obtenir les effets voulus. Un bouclier magique n'augmentera la protection du guerrier que s'il est porté comme il se doit ; l'anneau doit être porté au doigt pour utiliser ses effets, etc. Certains objets permanents servent simplement à la protection. Aucune concentration n'est nécessaire pour les faire fonctionner. Les armes magiques fonctionnent aussi automatiquement.

Tous les objets temporaires sont soit consommés (bus ou mangés) soit utilisés par concentration. S'il n'est pas consommé, l'objet doit être tenu par l'utilisateur lorsqu'il se concentre. En cours de fonctionnement, l'utilisateur ne doit pas se déplacer, lancer de sorts ou entreprendre quoi que ce soit d'autre pendant ce round.

**Charges des objets magiques :** beaucoup d'objets magiques temporaires disposent d'un nombre limité de charges. Quand la dernière charge est utilisée, l'objet perd sa magie. Le joueur ne doit pas savoir le nombre de charges de l'objet, et ce dernier ne peut pas être rechargé.

**Portée et durée :** si la portée et la durée de l'effet d'un objet magique ne sont pas données, considérez-les comme égales à celles d'un sort lancé par un personnage de 6e niveau.

**Isolement :** certains objets peuvent détecter, contrôler ou agir d'une manière ou d'une autre, dans les limites d'une certaine portée. Tous ces effets peuvent être bloqués par une mince feuille de plomb, 30 cm d'un autre métal ou 3 m de pierre.

**Limitations :** plusieurs objets ne sont utilisables que par une certaine classe de personnage, ou bien par les lanceurs de sorts. Si l'une des mentions suivantes apparaît dans les tables après le nom d'un objet, celui-ci ne peut être utilisé que par la classe spécifiée.

(c) Clerc uniquement

(dr) Druide uniquement

(e) Elfe uniquement

(g) Guerrier uniquement

(m) Magicien uniquement

(n) Nain uniquement

(ns) Non-lanceur de sort (guerrier, nain, petite-gens et voleur) uniquement

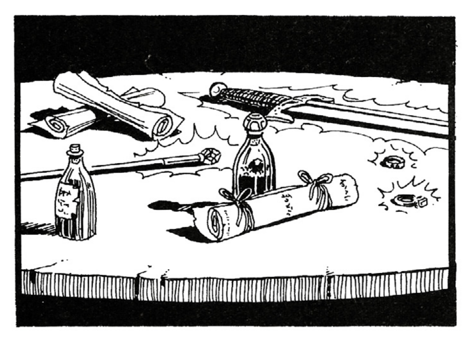
(p) Petite-gens uniquement

(s) Lanceurs de sorts uniquement

(v) Voleur uniquement

**Détermination aléatoire :** pour déterminer aléatoirement un objet magique, lancez un d% et cherchez le résultat dans la *Table 4 : objets magiques*. Utilisez alors la table indiquée pour découvrir l'objet avec précision.

**Récuser un résultat :** à tout moment le MD peut choisir de ne tenir aucun compte d'un résultat obtenu aléatoirement. Il est possible qu'un objet soit trop puissant, facilite trop les choses aux personnages. Les *souhaits* peuvent causer de nombreux problèmes qu'il est possible d'éviter en n'utilisant tout simplement pas de *souhaits*, au cours du jeu, ou bien en limitant strictement la puissance.



En règle générale, si l'utilisation d'un objet ou d'un sort vous semble devoir menacer l'équilibre du jeu…

NE L'UTILISEZ PAS !

**Objets maudits :** certains objets possèdent des effets malheureux. Il est parfois nécessaire d'utiliser un sort de *désenvoûtement* pour se libérer des malédictions qu'ils engendrent. Sauf mention contraire, un simple *désenvoûtement* ou effet magique similaire (comme celui d'un *anneau de soins*) fera l'affaire. Néanmoins de nombreux objets requièrent un puissant effet de *désenvoûtement* pour que le traitement soit efficace (généralement du 15e niveau pour les aventures Expert et du 26e niveau pour les aventures Compagnon ; de tels traitements étant placés entre les mains des PNJ lanceurs de sorts de plus haut niveau). Il est toujours possible d'utiliser un *souhait* pour se débarrasser d'une malédiction ; considérez le *souhait* comme un *désenvoûtement* puissant, lancé au 36e niveau de magie.

Une malédiction sur un objet peut avoir n'importe quel effet imaginable. Une *épée +2* pourrait être maudite afin de n'être en fait qu'une *épée –2* (pénalités sur les jets pour toucher) ; un *bouclier +3* pourrait avoir les effets inverses, augmentant de 3 points la classe d'armure du personnage. L'objet pourrait fonctionner normalement, mais avec des effets secondaires indésirables, forçant par exemple le propriétaire à se disputer chaque fois que l'occasion s'en présente, ou le faisant éternuer au mauvais moment, lui faisant lâcher prise, le ralentissant ou encore l'affaiblissant, etc.

Les objets magiques sont rares et de grande valeur ; il devrait être possible de retirer la malédiction d'un objet afin de pouvoir s'en servir normalement. La neutralisation d'une malédiction demande du temps et de grandes richesses, ou même une *quête* ou une mission pour un magicien ou un clerc de très haut niveau qui se chargerait en retour de « nettoyer » l'objet.

# 5. Potions

Les potions sont normalement contenues dans des fioles en verre, comme l'eau bénite. Chaque potion possède un goût différent, même deux potions ayant les mêmes effets ! À moins qu'il n'en soit indiqué autrement, les effets d'une potion durent 7-12 tours. Seul le MD doit connaître la durée effective de la potion et en prendre note lorsque la potion est bue. Toute la potion doit être avalée pour que les effets se fassent sentir. On peut la goûter pour deviner ses effets, puis l'utiliser plus tard. Il faut 1 round pour avaler une potion. La goûter ne fait pas varier ses effets ou sa durée.

**TABLE 5. POTIONS**

| d% | Type de potion |
|---|---|
| 01-02 | Agilité (CM) |
| 03-05 | Antidote (CM) |
| 06-08 | Autométamorphose (X) |
| 09-10 | Camouflage (CM) |
| 11 | Chance (CM) |
| 12-13 | Clairaudience (X) |
| 14-15 | Clairvoyance (X) |
| 16-17 | Constitution (CM) |
| 18 | Contrôle des animaux (X) |
| 19 | Contrôle des dragons (X) |
| 20 | Contrôle de géants (X) |
| 21 | Contrôle des humains (X) |
| 22 | Contrôle des morts-vivants (X) |
| 23-24 | Contrôle des plantes (X) |
| 25-26 | Croissance (B) |
| 27-28 | Défense (CM) |
| 29 | Détection des trésors (X) |
| 30-31 | Diminution (B) |
| 32 | Élasticité (CM) |
| 33-34 | Escalade (CM) |
| 35-36 | ESP (B) |
| 37 | Éthéralité (CM) |
| 38-39 | Force (CM) |
| 40-42 | Force de géant (X) |
| 43-44 | Forme élémentaire (CM) |
| 45-47 | Forme gazeuse (B) |
| 48-53 | Guérison (B) |
| 54-56 | Héroïsme (X) |
| 57-59 | Invisibilité (B) |
| 60-61 | Invulnérabilité (X) |
| 62-63 | Langage (CM) |
| 64-65 | Langage des rêves (CM) |
| 66-67 | Lévitation (B) |
| 68 | Liberté (CM) |
| 69-70 | Longévité (X) |
| 71-73 | Natation (CM) |
| 74-76 | Poison (CM) |
| 77-80 | Rapidité (X) |
| 81-82 | Répulsion d'insectes (CM) |
| 83-85 | Résistance au feu (X) |
| 86-87 | Respiration aquatique (CM) |
| 88 | Réunion (CM) |
| 89-91 | Supra-guérison (CM) |
| 92-95 | Tromperie (X) |
| 96-97 | Vision (CM) |
| 98-00 | Vol (X) |

Si un personnage avale deux potions pour en cumuler les effets, il tombera malade et ne pourra rien faire (pas de jet de protection) pendant 3 tours (½ heure) et les effets des deux potions s'annuleront. La *potion de guérison* n'a pas de durée.

*Les potions de contrôle :* quand on se sert de ces potions, on doit voir sa victime. Les créatures contrôlées ne peuvent pas être forcées à se suicider. Les personnages ne peuvent pas effectuer d'autres actes lorsqu'ils contrôlent des victimes, et leur déplacement est réduit de moitié. Les victimes ont droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets de ces potions, mais l'utilisateur peut répéter sa tentative une fois par round, sur toute victime qu'il voit, jusqu'à ce que la potion n'ait plus d'effet.

▪ **Agilité** : le score de Dextérité de l'utilisateur devient immédiatement 18. Tous les bonus applicables sont gagnés.

▪ **Antidote** : l'utilisateur devient totalement immunisé contre certains poisons et gagne un bonus de +2 sur tous ses jets de protection contre le poison. Le type d'antidote le plus faible protège du venin des créatures possédant 3 dés de vie ou moins. Des antidotes plus puissants affectent le venin de créatures plus puissantes, en proportions. Les poisons dont on évite les dégâts lorsqu'on est sous l'effet d'une potion d'antidote (en réunissant un jet de protection) n'ont aucun effet quand la durée de celle-ci expire.

| | |
|---|---|
| 1-4 | Créatures possédant 3 DV ou moins |
| 5-7 | Créatures possédant 7 DV ou moins, ou potion de poison |
| 8-9 | Créatures possédant 15 DV ou moins |
| 10 | Tous poisons |

▪ **Autométamorphose** : l'utilisateur peut changer de forme (comme avec le sort de magicien du même nom) jusqu'à une fois par round pendant toute la durée de la potion.

▪ **Camouflage** : l'utilisateur peut se transformer à volonté, adoptant la couleur, combinaison de couleurs ou se parant des motifs qu'il désire. Seule la couleur est affectée (non la forme) mais il est possible de masquer aussi l'équipement transporté. Une personne protégée par ce camouflage façon « caméléon » est rarement repérée (10 % des cas) à moins que l'observateur ne puisse *détecter* l'invisibilité ou ne dispose de *vision réelle* (comme le sort de clerc) ou d'une capacité similaire.

▪ **Chance** : cette potion confère la chance à celui qui la boit. Le *joueur* du personnage utilisant cette potion peut choisir le résultat de l'un de ses jets de dés, au lieu de lancer réellement celui-ci (qu'il s'agisse d'un tirage de toucher, de dégâts, d'un jet de protection, etc.). Les tirages des autres joueurs ne peuvent être affectés, pas plus que ceux du MD. L'effet de cette potion se maintient durant 1 heure ou bien cesse dès que la chance a été utilisée.

▪ **Clairaudience** : l'utilisateur peut entendre tous les bruits d'un endroit dans un rayon de 18 mètres à partir des oreilles d'un personnage s'y trouvant.

▪ **Clairvoyance** : l'utilisateur peut voir dans n'importe quel endroit à moins de 18 mètres, par les yeux d'une créature s'y trouvant.

▪ **Constitution** : le score de Constitution de l'utilisateur devient immédiatement 18. Les points de vie gagnés ainsi sont ajoutés au total du personnage. Les points de dégâts que celui-ci subit ensuite sont tout d'abord retranchés de ceux qu'il a gagnés par magie. Les dégâts infligés aux points de vie originaux de l'utilisateur demeurent réels après la cessation de l'effet de la potion, jusqu'à ce qu'ils soient soignés par les méthodes usuelles.

▪ **Contrôle des animaux** : l'utilisateur peut contrôler jusqu'à 3-18 DV d'animaux (normaux ou géants, mais pas magiques ou fantastiques). Quand la potion arrivera à sa fin, l'animal aura peur et cherchera à s'enfuir à la première occasion.

▪ **Contrôle des dragons** : il y a une sorte de potion pour chaque type de dragon. L'utilisateur peut contrôler jusqu'à trois dragons en même temps. Ces derniers obéiront aux ordres qui leurs sont donnés sauf pour ce qui est de lancer des sorts. Ils seront hostiles quand les effets de la potion arriveront à leur fin.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1-5 | Blanc | 15-17 | Bleu |
| 6-10 | Noir | 18-19 | Rouge |
| 11-14 | Vert | 20 | D'or |

▪ **Contrôle des géants** : il y a une sorte de potion pour chaque type de géant. L'utilisateur peut contrôler jusqu'à 3 géants à la fois. Ils seront hostiles quand les effets du sort arriveront à leur fin.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1-5 | Collines | 15-17 | Feu |
| 6-10 | Pierres | 18-19 | Nuage |
| 11-14 | Glaces | 20 | Tempêtes |

▪ **Contrôle des humains** : l'utilisateur peut contrôler jusqu'à 6 DV d'humains en même temps (les hommes normaux

comptant pour ½ DV chaque), comme si ces derniers étaient sous l'emprise d'un sort de *charme-personne*s. Les effets portent sur 18 mètres et durent autant que la potion elle-même.

▪ **Contrôle des morts-vivants** : l'utilisateur peut contrôler jusqu'à 18 DV de morts-vivants. Ces derniers seront hostiles quand les effets de la potion arriveront à leur fin.

▪ **Contrôle des plantes** : l'utilisateur peut contrôler *toutes* les plantes ou créatures végétales (y compris les monstres végétaux) se trouvant dans une zone de 9 x 9 m, à une portée de 18 mètres. Les plantes normales peuvent alors s'accrocher aux victimes se trouvant dans la zone d'effet, sans faire de dégâts.

▪ **Croissance** : cette potion fait grandir l'utilisateur de deux fois sa taille, augmentant temporairement sa Force et doublant les dégâts qu'il inflige (deux fois le résultat obtenu aux dés). Par contre, les points de vie de l'utilisateur ne changent pas. Cette potion annulera les effets de la *potion de diminution*.

▪ **Défense** : l'utilisateur gagne un bonus sur sa classe d'armure, bonus qui ne persiste que durant 1 tour. Lancer 1d10 pour déterminer la force de la potion :

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1-3 | +1 | 8-9 | +4 |
| 4-5 | +2 | 10 | +5 |
| 6-7 | +3 | | |

▪ **Détection des trésors** : en se concentrant, l'utilisateur peut trouver la direction et la distance (mais pas la valeur) du trésor le plus important dans les 108 mètres aux alentours.

▪ **Diminution** : celui qui la consomme verra sa taille diminuer jusqu'à 15 cm de hauteur, et ne pourra pas infliger de dégâts s'il attaque physiquement une créature de plus de 30 cm. L'utilisateur peut se glisser par des interstices et a 90 % de chances de ne pas être détecté lorsqu'il se tient immobile. Cette potion annule les effets de la *potion de croissance*.

▪ **Élasticité** : l'utilisateur peut déformer son corps, ainsi que l'équipement qu'il porte, pour lui faire adopter n'importe quelle forme ou presque, plate, longue, etc. – en respectant un maximum de 9 m de long et de 3 cm d'épaisseur. Les objets transportés ne peuvent être utilisés, ni lâchés, avant qu'ils n'aient repris leur forme normale. En forme « élastique » l'utilisateur ne peut ni attaquer, ni lancer de sorts, mais ne reçoit que ½ dégâts des armes contondantes (masses, marteaux, rochers lancés par un géant, etc.). Cet effet ne persiste que durant 1 tour.

▪ **Escalade** : l'utilisateur peut escalader toutes les surfaces à la manière d'une araignée, en n'ayant que 5 % de chances de tomber (faire un tirage tous les 30 m ou au moins une fois par escalade).

▪ **ESP** : cette potion a les mêmes effets que le sort de magicien *ESP*. L'utilisateur peut « entendre » les pensées d'une créature se trouvant dans les 18 mètres (s'il y en a une), s'il se concentre, pendant 1 tour entier dans une direction. L'utilisateur peut « écouter » à travers 60 cm de roche, mais une fine couche de plomb neutralisera l'*ESP*. Référez-vous au sort de magicien du même nom pour davantage d'informations.

▪ **Éthéralité** : l'utilisateur peut devenir éthéré une seule fois durant la période d'effet de la potion, et le rester par la suite pour un maximum de 24 heures, regagnant le plan primaire à volonté.

▪ **Force** : la Force de l'utilisateur devient immédiatement 18 ; tous les bonus en dérivant s'appliquent.

▪ **Force de géant** : l'utilisateur acquiert la force d'un géant des glaces. Cependant, la potion n'a pas d'effet si le personnage porte un objet donnant déjà une force magique (comme des *gantelets de force d'ogre*). Autrement, l'utilisateur fait doubles dégâts lorsqu'il combat avec n'importe quelle arme, et, de surcroît, il peut lancer des rochers (55 m/120 m/180 m) et infliger 3-18 points de dégâts.

▪ **Forme élémentaire** : il existe quatre types différents de cette potion, pour l'air, l'eau, le feu et la terre (chances égales pour chacun). L'utilisateur peut adopter la forme d'un élémental du type correspondant et la quitter aussi souvent qu'il le désire pendant toute la durée de la potion. Chaque changement de forme demande 1 round. Aucune immunité spéciale n'est gagnée sous forme élémentaire mais il est possible d'utiliser l'attaque spéciale de chaque élémental (voir règles Expert, page 52). Il est à noter qu'un sort de *protection contre le mal* ne bloquera pas un personnage utilisant cette potion. La classe d'armure et le nombre de points de vie de l'utilisateur ne changent pas. La durée est de seulement 1 tour.

▪ **Forme gazeuse** : après avoir ingurgité cette potion, l'utilisateur prendra la forme d'un nuage. Tout ce qu'il porte tombera au sol. L'utilisateur pourra garder le contrôle de son corps et se déplacer à travers de petites ouvertures dans les murs, les coffres, etc. Les créatures qui se trouvent sous forme gazeuse ne peuvent pas attaquer, mais leur classe d'armure est de –2 et ils ne peuvent pas être atteints par une arme non magique.

▪ **Guérison** : comme le sort clérical de *soins mineurs*, cette potion fera récupérer 2-7 points de vie à l'utilisateur, ou bien dissipera une paralysie.

▪ **Héroïsme** : cette potion ne fait aucun effet aux clercs, elfes, magiciens et voleurs. Par contre, un guerrier, un nain, un petite-gens ou un monstre (!) acquièrent des DV, points de vie et toutes les facultés d'un guerrier de haut niveau (ou monstre) de la manière suivante :

| Niveau | Effets |
|---|---|
| Homme normal | Devient un guerrier de 4e niveau |
| 1-3 | Gagne 3 niveaux ou DV |
| 4-7 | Gagne 2 niveaux ou DV |
| 8-10 | Gagne 1 niveau ou DV |
| 11+ | Aucun effet |

Toutes les blessures infligées lors d'un combat sont d'abord soustraites des DV ou niveaux apportés par la potion (y compris les pertes d'énergie !).

▪ **Invisibilité** : cette potion aura les mêmes effets que le sort du même nom. Quand le personnage boit cette potion, il devient invisible ainsi que tous les objets qu'il porte (sauf s'il s'agit d'autres créatures transportées). Un objet invisible redevient visible lorsque le personnage s'en débarrasse (il le pose à terre, le laisse tomber, etc.). Référez-vous au sort de magicien du même nom pour davantage d'informations. Le MD peut permettre au joueur que son personnage boive la potion en 6 fois maximum, chaque dose ne durant qu'un tour.

▪ **Invulnérabilité** : la CA et les jets de protection de l'utilisateur sont améliorés de 2 points pendant toute la durée de la potion. Si cette potion est utilisée plusieurs fois par semaine, le personnage tombe malade au lieu de devenir « invulnérable ».

▪ **Langage** : l'utilisateur devient capable de comprendre tous les langages qu'il entend dans un rayon de 18 m, ainsi que de les parler. À moins d'être déjà connu, un langage doit être entendu pour pouvoir être utilisé.

▪ **Langage des rêves** : si l'utilisateur s'adresse à une créature endormie ou paralysée se trouvant dans un rayon de 9 m, celle-ci l'entendra et lui répondra silencieusement comme si elle était éveillée. L'utilisateur obtiendra ses réponses par *ESP* et les comprendra, quel que soit le langage utilisé. La créature n'est pas forcée d'être honnête. Les créatures mortes ou mort-vivantes ne peuvent être affectées, mais les victimes endormies par malédiction peuvent être atteintes grâce à cette potion. L'effet ne dure qu'un tour et ne permet de s'adresser qu'à une seule créature endormie ou paralysée.

▪ **Liberté** : l'utilisateur ne peut être affecté par la paralysie, y compris celle induite par les sorts *paralysie* ou *paralysie de monstres*.

▪ **Lévitation** : cette potion fait les mêmes effets que le sort de magicien du même nom. L'utilisateur peut se déplacer vers le haut ou vers le bas dans les airs. Cependant cette potion ne permet pas de se déplacer latéralement. Il est possible de monter jusqu'à un plafond ou une voûte et de se déplacer en s'aidant des mains. Le déplacement vertical se fait à la vitesse de 18 mètres par round. Référez-vous au sort de magicien *lévitation* pour davantage d'informations.

▪ **Longévité** : l'utilisateur rajeunit de 10 ans. Les effets sont permanents, ils ne disparaissent pas et ne peuvent pas être *dissipés*.

▪ **Natation** : l'utilisateur peut nager dans n'importe quel liquide à la vitesse de 54 m par tour (18 m par round), même s'il est encombré. Il ne peut couler, ni être poussé sous la surface, à moins que son encombrement ne dépasse les 3.000 po. Cette potion ne confère pas la capacité de respirer sous l'eau. Ses effets durent 8 heures.

▪ **Poison** : les potions de poison ressemblent à des potions magiques « normales ». Si cette potion est avalée, ou même simplement goûtée, la victime devra réussir un jet de protection contre le poison pour échapper à la mort ! (Vous pouvez décider que le poison ne fait que des dégâts en points de vie si le jet de protection est raté, plutôt que de provoquer la mort du personnage).

▪ **Rapidité** : l'utilisateur se déplace deux fois plus vite, attaque deux fois par round et agit (en dehors du lancement de sorts) deux fois plus vite.

▪ **Répulsion d'insectes** : les « insectes » comprennent tous les arachnides (araignées, tiques, scorpions, etc.) les insectes (fourmis, scarabées, mouches, etc.) et les chilopodes (mille-pattes, etc.). Après avoir ingéré cette potion, un personnage ne peut plus être touché par aucun insecte normal ; les insectes de taille géante l'ignoreront également, sauf s'ils réussissent un jet de protection contre les sorts, auquel cas la potion n'a pas d'effet sur eux. Elle confère un bonus de +4 à tous les jets de protection autorisés contre les insectes invoqués ou contrôlés par magie.

▪ **Résistance au feu** : l'utilisateur ne peut pas être atteint par la chaleur d'un feu normal, et gagne un bonus de +2 sur ses jets de protection contre les attaques basées sur le feu. En plus, l'utilisateur subit moins de dégâts face aux attaques de feu magique et aux souffles de dragon : –1 par dé de dégâts (minimum 1 point de dégâts par dé).

▪ **Respiration aquatique** : L'utilisateur peut respirer en toute sécurité air ou eau (comme grâce au sort de magicien du même nom) pendant une durée de 4 heures.

▪ **Réunion** : l'effet de cette potion est assez inhabituel. L'utilisateur peut permettre à d'autres personnes de se fondre en lui-même, avec tout leur équipement, comme s'ils étaient sous forme gazeuse. Un maximum de 7 autres créatures peuvent ainsi s'unir à l'utilisateur de la potion. L'union ne peut être forcée : l'utilisateur peut empêcher à volonté une créature de se fondre en lui. Toute créature unie à l'utilisateur peut le quitter et sortir tout simplement de lui. Les créatures réunies ainsi (y compris l'utilisateur), ne peuvent attaquer ni lancer de sorts mais sont capables de parler. Les dégâts infligés à l'utilisateur de la potion n'affectent pas les créatures qui se sont fondues en lui.

▪ **Supra-guérison** : cette potion soigne 6 à 21 (3d6+3) pv de dégâts.

▪ **Tromperie** : l'utilisateur pensera qu'il s'agit d'une autre potion (relancez les dés pour la connaître). Cependant, il n'y a pas d'autre effet.

▪ **Vision** : l'utilisateur devient capable de *détecter l'invisibilité* (comme par le sort de magicien) durant 1 tour. Cette potion annulera la cécité durant la même période.

▪ **Vol** : l'utilisateur peut voler dans les airs à la vitesse de 36 mètres par round sans fatigue (comme le sort de magicien de même nom).



# 6. Parchemins

Un parchemin est une feuille de papier sur laquelle un mage de haut niveau, un elfe ou un clerc, a inscrit une formule magique. Pour s'en servir, il doit y avoir suffisamment de lumière pour lire, et la lecture doit se faire à haute et intelligible voix. Le parchemin ne peut être lu qu'une fois car les mots s'effacent au fur et à mesure de la lecture à haute voix. Un parchemin comportant un sort ne peut être lu que par un magicien, un elfe ou un clerc (suivant le type de sort), alors que les parchemins de protection ou les cartes au trésor peuvent être déchiffrés par n'importe qui.

**TABLE 6. PARCHEMINS**

| d% | Type de parchemin |
|---|---|
| 01-04 | Abri (CM) |
| 05-07 | Carte au trésor normal (B) |
| 08-09 | Carte au trésor magique (B) |
| 10 | Carte aux trésors combinés (X) |
| 11-13 | Carte au trésor spécial (X) |
| 14-16 | Cartographie (CM) |
| 17-19 | Communication (CM) |
| 20-21 | Copieur de sorts (CM) |
| 22-23 | Création (CM) |
| 24-25 | Équipement (CM) |
| 26-28 | Illumination (CM) |
| 29-30 | Interrogation (CM) |
| 31-32 | Mages (s) (CM) |
| 33-40 | Malédiction (prend effet à la lecture) (B) |
| 41-44 | Passage |
| 45-50 | Protection contre les élémentaux (X) |
| 51-58 | Protection contre les lycanthropes (B) |
| 59-62 | Protection contre la magie (X) |
| 63-69 | Protection contre les morts-vivants (B) |
| 70 | Répétition (s) (CM) |
| 71 | Retardement (s) (CM) |
| 72-96 | Sorts (CM) |
| 97-98 | Vérité (CM) |
| 99-00 | Vision (CM) |

**PARCHEMINS DE SORTS**

| 6.a. Type du parchemin | | 6.b. Niveau du Sort | | |
|---|---|---|---|---|
| d% | Type | Clerc, Druide | Magicien | Niveau du sort |
| 01-70 | Magicien | 01-34 | 01-28 | 1 |
| 71-95 | Clerc | 35-58 | 29-49 | 2 |
| 96-00 | Druide | 59-76 | 50-64 | 3 |
| | | 77-88 | 65-75 | 4 |
| | | 89-95 | 76-84 | 8 |
| | | 96-99 | 85-91 | 6 |
| | | 00 | 92-96 | 7 |
| | | | 97-99 | 8 |
| | | | 00 | 9 |

**Parchemins à sorts** : ces derniers peuvent comporter 1, 2 ou 3 sorts. S'il y a effectivement plusieurs sorts, seul celui qui est utilisé disparaît. Les parchemins peuvent comporter soit des sorts de magicien soit des sorts de clerc. Pour en déterminer le type, lancez 1d4 :

Les sorts de magiciens sont inscrits en langage magique et ne peuvent pas être déchiffrés tant que l'on n'utilise pas une *lecture de la magie* (voir règles de bas, livret des joueurs, page 40). Les sorts de clerc sont écrits en langue commune, mais seul le clerc saura les utiliser.

Les magiciens et les elfes sont incapables de se servir des sorts de clerc et vice-versa.

Vous pouvez choisir la nature des sorts sur le parchemin ou la déterminer aléatoirement. Dans ce cas, lancez 1d6 pour chaque sort et référez-vous à la table suivante pour en déterminer le niveau. Puis effectuez un jet de dé pour trouver le sort exact, suivant la liste de sorts fournie à la page 35 du livret des joueurs des règles de Base, ou à la page 22 de ce livret pour des sorts de 3ᵉ niveau.

**Parchemins maudits :** malheureusement, même les sorts des parchemins peuvent être maudits. Dès que la victime en voit un, elle est déjà sujette à la malédiction, sans même le lire ! Votre travail de MD consiste à préparer de telles malédictions avant que le personnage en soit la victime. En voici quelques exemples :

1. Le lecteur se transforme en crapaud (ou autre animal inoffensif).
2. Un monstre errant de même niveau que le lecteur apparaît, l'attaquant par surprise (une attaque gratuite avec bonus).
3. Un objet magique appartenant au lecteur disparaît (choisi au hasard ou par le MD).
4. Le lecteur perd un niveau d'expérience, comme s'il était touché par un nécrophage (wight). S'il s'agit d'un premier niveau, choisissez une autre malédiction.
5. La caractéristique principale du personnage doit être retirée aux dés.
6. Les blessures de la victime mettront deux fois plus de temps à guérir et les sorts de *soins mineurs* ne fonctionneront qu'à moitié seulement.

Seul un sort de *désenvoûtement* (voir D&D EXPERT) pourra neutraliser la malédiction. Cependant vous pouvez permettre à un personnage de se faire soigner par un mage ou un clerc PNJ de haut niveau, en échange d'un paiement, d'une mission ou d'une tâche difficile.

**Parchemins de protection** : un parchemin de protection peut être lu par n'importe quelle classe de personnage. Ses effets se font sentir dans un cercle de 3 mètres de diamètre autour de l'utilisateur. Il empêchera les créatures indiquées de pénétrer dans le cercle, mais par contre, celles-ci pourront se servir librement d'armes de jet. Le cercle est brisé si l'un de ceux qui sont protégés attaquent en corps-à-corps les créatures indiquées.

*Protection contre les lycanthropes :* une fois que ce parchemin est lu, il protégera ceux qui se trouvent dans le cercle de tous les types de Lycanthropes pendant 6 tours. Le nombre de lycanthropes affectés varie :

- Rats-garous : 1-10
- Loups-garous, sangliers-garous : 1-8
- Tigres-garous, ours-garous : 1-4

*Protection contre les morts-vivants :* une fois que ce parchemin est lu, il protégera ceux qui se trouvent dans le cercle de tous les types de morts-vivants pendant 6 tours. Le nombre de morts-vivants affectés varie :

- Squelettes, zombies ou goules : 2-24 sont affectés
- Nécrophages, apparitions ou momies : 2-12 sont affectés
- Spectres (ou plus puissants) : 1-6 sont affectés

**Carte au trésor :** une carte au trésor doit être tracée d'avance par le MD et devrait indiquer l'emplacement d'un trésor dans le donjon. Le MD peut choisir n'importe quelle combinaison de trésors suivant la valeur voulue. Ces trésors doivent être gardés par un ou plusieurs monstres. Parfois les cartes sont incomplètes ou comportent des informations écrites sous forme de code (dans ce cas le sort de *lecture des idiomes étrangers* permettra de comprendre ce qui est inscrit).

▪ **Abri** : un dessin finement réalisé se trouve sur ce parchemin : il représente une pièce carrée de 3 m de côté, éclairée, contenant 2 lits, 1 table, 1 chaise, de la nourriture pour 2 personnes sur la table, ainsi qu'une paire d'épées normales accrochées à un mur, avec leur bouclier. Si le parchemin est appliqué sur une surface verticale, il est possible de pénétrer dans la pièce et d'utiliser les objets. La nourriture et les boissons sont pures, convenant à l'alimentation de tous les êtres vivants. Il est possible de décrocher et d'utiliser les épées et les boucliers. Néanmoins aucun objet ne peut être sorti de la pièce.

Lorsque le parchemin est décroché, il est impossible de pénétrer dans la pièce ou de la quitter ; elle n'existe alors que dans une autre dimension (et non pas un autre plan). Si des créatures s'y trouvent lorsqu'on décroche le parchemin, l'air contenu dans la pièce leur permet de survivre durant 24 heures. Les créatures ainsi emprisonnées ne peuvent s'échapper que par le biais d'un

*souhait*. La nourriture et les boissons sont renouvelées chaque fois que le parchemin est décroché. La pièce peut être créée une fois par jour mais ne restera accessible que pendant 12 heures ; s'il n'a pas été décroché au bout de ce délai, il tombera de lui-même.

▪ **Cartographie** : ce parchemin est blanc. Tenu en main et recevant l'ordre d'écrire, il dessinera la carte d'une région choisie. Celle-ci doit se trouver intégralement à moins de 30 m du parchemin, et ne peut dépasser une taille de 900 mètres carrés. Le parchemin fonctionnera 1 fois par jour.

▪ **Communication** : il s'agit en fait de deux parchemins, le second roulé dans le premier. On peut les séparer facilement. Un message écrit sur l'un des deux apparaît immédiatement sur l'autre. Tant que les deux parchemins se trouvent sur le même plan d'existence, la portée de leur pouvoir est infinie. Le message peut comporter au plus une centaine de mots. Si l'un des messages est effacé, l'autre disparaît également. Tout message doit être effacé avant qu'un nouveau ne puisse être inscrit. Il existe une probabilité de 5 % (non cumulative) pour que chaque effacement détruise la magie des deux parchemins.

▪ **Copieur de sorts** : lorsque l'on découvre ce parchemin, il est vierge. On peut l'utiliser pour copier un sort lancé sur celui qui le possède. Il lui est impossible de copier un effet similaire à un sort, pas plus qu'un effet produit par un objet (comme une baguette). Par contre on peut copier un sort provenant d'un parchemin. Ce parchemin existe en quatre types : lancez 1d10 pour en déterminer la capacité.

| | |
|---|---|
| 1-4 | Sorts de 1er ou de 2e niveau. |
| 5-7 | Sorts du 1er au 4e niveau. |
| 8-9 | Sorts du 1er au 6e niveau. |
| 10 | Sorts du 1er au 8e niveau. |

L'utilisateur du parchemin doit tenir celui-ci à la manière d'un bouclier et ne peut faire aucune autre action durant ce processus. Il doit alors lancer un jet de protection contre les sorts, avec un bonus de +4. En cas de réussite, le sort lancé n'a aucun effet. Il est au contraire transféré sur le parchemin qui ressemble alors à un parchemin de sorts normal. Il sera impossible de connaître le sort lancé avant d'utiliser un sort de *lecture de la magie*, pour l'identifier.

Ce parchemin ne peut retenir qu'un seul sort à la fois. Celui-ci doit être utilisé ou recopié dans un livre de sorts (pour les magiciens), avant qu'un nouveau ne puisse être copié. Tous les types de sorts (clerc, druide, magicien) peuvent être copiés, tant que leur niveau n'excède pas la capacité du parchemin. Un parchemin copieur de sorts ne peut affecter des sorts d'un niveau supérieur à sa capacité donnée ; il ne peut copier qu'un seul sort par jour.

▪ **Création** : ce sort est extrêmement précieux ; le personnage qui l'utilise doit dessiner l'image d'un objet normal quelconque, dont la taille ne dépasse pas 30 cm x 3 m x 1,5 m (quoique le dessin soit plus petit) ni le poids 5.000 po. L'objet peut alors être retiré du parchemin pour l'utilisation ! Il est impossible de créer ainsi des objets magiques, pas plus que des êtres vivants. Mais tous les types d'armes ou d'armures (par exemple) peuvent en être tirés. L'objet disparaîtra sur l'ordre de son créateur ou après une période de 24 heures. Le parchemin ne peut créer qu'un objet par jour, au plus.

▪ **Équipement** : ce parchemin porte les noms de 6 objets normaux (que le MD choisit ou sélectionne aléatoirement en utilisant la liste de l'équipement standard). Lorsque l'on en lit un à haute voix, l'objet en question apparaît à moins de 3 m du parchemin. Sur celui-ci, son nom s'efface. L'objet demeurera matériel durant 24 heures ou jusqu'à ce que l'utilisateur lui ordonne de disparaître. Lorsque l'objet se dématérialise, son nom réapparaît sur le parchemin. Seuls 3 des 6 objets peuvent être créés dans la même journée.

▪ **Illumination** : une flamme est dessinée sur ce parchemin. Une fois enflammé, celui-ci brûlera d'un feu qui éclairera dans un rayon de 18 m, pendant 6 heures par jour au maximum. S'il n'endommage pas le parchemin, ce feu n'en est pas moins normal et peut être utilisé pour, par exemple, allumer des torches. Il ne peut être éteint que par de l'eau ou la volonté de l'utilisateur ; aucun vent, qu'il soit naturel ou magique, ne peut ne serait-ce que le faire vaciller.

▪ **Interrogation** : l'utilisateur de ce parchemin peut interroger des objets inanimés non magiques. Les réponses apparaissent sur le parchemin. Celui-ci copiera jusqu'à trois réponses par jour. Ces dernières seront données par les objets comme s'ils étaient eux-mêmes des êtres vivants, doués de vue, d'ouïe et d'odorat – mais se limiteront à de simple observations. Le parchemin ne peut pas être utilisé pour interroger des créatures vivantes, pas plus que des objets magiques.

▪ **Mages** : (utilisable seulement par les lanceurs de sorts) : ce parchemin est vierge. On l'utilise pour identifier des effets magiques. L'utilisateur doit tenir le parchemin en main et lui ordonner d'identifier un effet magique de son choix dans un rayon de 9 m. Le nom du sort ou de l'effet apparaît alors sur le parchemin, ainsi que le niveau de la personne ayant prononcé l'incantation ; Ce parchemin ne peut fonctionner qu'une seule fois par jour.

▪ **Passage** : ce parchemin créé un effet de *passe-muraille*, identique à celui du sort de magicien. Placé sur une surface puis recevant l'ordre de fonctionner, le parchemin disparaît, laissant à sa place un trou de 1,5 m de diamètre et de 3 m de long au maximum. Les objets vivants ou magiques ne peuvent être affectés. Le trou disparaîtra au bout de 3 tours, ou bien sur l'ordre de l'utilisateur. À cet instant, le parchemin réapparaîtra. Il n'est possible d'utiliser ce parchemin qu'une fois par jour.

▪ **Répétition** : ce parchemin d'apparence banale ne semble recéler qu'un seul sort. Les restrictions d'utilisation standards s'appliquent. Néanmoins, 1 tour après le lancement du sort, le parchemin en créera l'effet une seconde fois, centré sur lui-même, ou affectant la créature la plus proche, si un récipiendaire est nécessaire. Comme pour un parchemin de sort normal, tout sort lancé est alors épuisé ; un autre sort peut cependant être rédigé sur le parchemin s'il est du même niveau, et l'effet de répétition s'appliquera à nouveau.

▪ **Retardement** : ce parchemin ne comprend qu'un seul sort. Lorsqu'il lance celui-ci, l'utilisateur détermine un retard se situant entre 0 et 12 rounds. Si, par la suite, il porte le parchemin sur lui, il possède un contrôle total sur le sort quand celui-ci prend effet. Dans le cas contraire, l'effet du sort apparaît autour du parchemin lui-même, affectant la créature la plus proche si un récipiendaire est nécessaire. Le sort ne peut endommager le parchemin, même s'il est basé sur le feu. *Exemple :* un elfe lit un parchemin de *retardement* sur lequel se trouve le sort *éclair de foudre*, spécifiant un retard de 8 rounds, puis range le parchemin. 8 rounds plus tard, lorsque l'*éclair de foudre* apparaît, l'elfe pourra en choisir la portée et la direction par simple concentration, comme s'il était réellement en train de lancer le sort à ce moment.

▪ **Vérité** : ce parchemin est vierge lorsqu'on le découvre. L'utilisateur peut poser une question à tout être vivant se trouvant dans un rayon de 9 m ; la réponse exacte et complète apparaît sur le parchemin, lue dans l'esprit de la victime par une puissante version d'*ESP*. Il est à noter que la réponse n'est exacte que dans les limites des connaissances de la victime. Le parchemin permet de recueillir ainsi une réponse par jour.

▪ **Vision** : ce parchemin est vierge. Tenu en main, puis recevant l'ordre d'écrire, il dessinera l'image de créatures se trouvant dans un rayon de 30 m, au sein d'une zone choisie par l'utilisateur. 4 types différents de créatures peuvent être dessinés, au maximum. Quel que soit le nombre de créatures représentées, le parchemin ne fonctionnera qu'une fois par jour.

# 7. Baguettes magiques, bâtons, bâtonnets

Une baguette est un fin morceau de bois, de 45 cm de long. Le bâtonnet fait 90 cm et le bâton 1,80 mètre de long sur 5 cm de diamètre. Un bâtonnet peut servir à un personnage de n'importe quelle classe, mais un bâton ne peut servir qu'à un lanceur de sorts (certains sont même destinés à une classe spécifique de lanceurs de sorts). Quant à la baguette, elle ne peut servir qu'aux magiciens et aux elfes. Celle-ci possède normalement 2-20 charges au moment de sa découverte. Un bâton en aurait 3-30. Chaque utilisation d'un pouvoir coûte 1 charge, sauf indication contraire. Chaque objet de ce type peut servir au maximum une fois par round. Dans les règles de D&D de Base, les baguettes ne servent qu'aux elfes et aux magiciens, et les bâtons aux clercs. Une baguette contient 1-10 charges quand on la trouve.

**TABLE 7. BAGUETTE, BÂTON, BÂTONNET**

| d% | Type de baguette, bâton, bâtonnet |
|---|---|
| 01-02 | Bâtonnet d'annulation (B) |
| 03-05 | Bâtonnet d'armement (CM) |
| 06 | Bâtonnet du dragon (CM) |
| 07-08 | Bâtonnet d'inertie (CM) |
| 09 | Bâtonnet de parade (CM) |
| 10 | Bâtonnet de santé (c) (CM) |
| 11 | Bâtonnet de suzeraineté (CM) |
| 12 | Bâtonnet de victoire (CM) |
| 13-15 | Bâton à un élément (m) (CM) |
| 16-17 | Bâton de blessure (CM) |
| 18-20 | Bâton de contrecoup (s) (X) |
| 21-22 | Bâton de dissipation (CM) |
| 23 | Bâton de domination (s) (X) |
| 24-26 | Bâton de druide (dr) (CM) |
| 27-28 | Bâton de flétrissement (c) (X) |
| 29-35 | Bâton de guérison (c) (B) |
| 36 | Bâton de mage (m) (X) |
| 37 | Bâton de puissance (m) (X) |
| 38-40 | Bâton de serpent (c) (B) |
| 41-45 | Baguette de boules de feu (m) (X) |
| 46-50 | Baguette de détection de l'ennemi (m) (B) |
| 51-55 | Baguette de détection de la magie (m) (B) |
| 56-60 | Baguette de détection des métaux (m) (X) |
| 61-64 | Baguette de détection des pièges (m) (X) |
| 65-68 | Baguette de détection des passages secrets (m) (X) |
| 69-72 | Baguette d'effroi (m) (X) |
| 73-77 | Baguette de foudre (m) (X) |
| 78-82 | Baguette de glace (m) (X) |
| 83-86 | Baguette d'illusion (m) (X) |
| 87-91 | Baguette de métamorphose (m) (X) |
| 92-95 | Baguette de négation (m) (X) |
| 96-00 | Baguette de paralysie (m) (B) |

▪ **Baguette de boules de feu** : cette baguette crée une *boule de feu* (comme le sort de magicien du même nom), avec une portée de 72 mètres. Toutes les victimes subissent 6-36 points de dégâts sauf si elles réussissent un jet de protection contre les baguettes, auquel cas, les dégâts sont divisés par deux.

▪ **Baguette de détection de l'ennemi** : quand on utilise une charge, cet objet fait apparaître une aura autour des ennemis de l'utilisateur, dans un rayon de 18 mètres, même s'ils sont cachés ou invisibles.

▪ **Baguette de détection de la magie** : quand on utilise une charge, cet objet permet de faire apparaître une aura autour des objets magiques dans un rayon de 6 mètres. Si l'objet n'est pas observable par des moyens naturels (s'il est dans un coffre par exemple, l'aura n'apparaîtra pas).

▪ **Baguette de détection des métaux** : cet objet pointera dans la direction du métal demandé s'il y en a dans un rayon de 6 mètres et pour 1.000 po de poids. L'utilisateur ne peut pas détecter la quantité de métal.

▪ **Baguette de détection des passages secrets** : l'utilisateur peut trouver tous les passages secrets dans un rayon de 6 mètres, au prix de 1 charge par porte détectée.

▪ **Baguette de détection des pièges** : cet objet pointera dans la direction des pièges dans un rayon de 6 mètres, un à la fois, au prix de 1 charge par piège détecté.

▪ **Baguette d'illusion** : ceci crée une *forme fantasmagorique* (comme le sort de magicien du même nom). L'utilisateur doit se concentrer sur l'illusion pour la maintenir, mais il peut se déplacer à demi-vitesse pendant ce temps.

▪ **Baguette d'effroi** : cet objet crée un cône d'effroi de 18 mètres de long sur 9 mètres à son extrémité la plus large. Tous ceux qui se trouvent dans le cône doivent réussir un jet de protection contre les baguettes ou s'enfuir (à trois fois leur vitesse normale de déplacement) pendant 30 rounds.

▪ **Baguette de foudre** : cet objet crée des effets similaires au sort de *foudre* qui se matérialise à 72 mètres de l'utilisateur et qui s'étend sur 18 mètres à partir de ce point. Toutes les victimes subissent 6-36 points de dégâts mais elles peuvent diviser les dégâts par deux en réussissant un jet de protection contre les baguettes.

▪ **Baguette de glace** : cet objet crée un cône de froid de 18 mètres de long sur 9 mètres à son extrémité la plus large. Tous ceux qui se trouvent dans le cône subissent une perte de 6-36 points de vie, à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre les baguettes, ce qui divise les dégâts par deux.

▪ **Baguette de paralysie** : cette baguette projette un cône paralysant lorsque l'on utilise une charge. Le cône fait 18 mètres de long sur 9 mètres de large à son extrémité. Toute créature touchée par le cône paralysant doit effectuer un jet de protection contre les baguettes pour éviter d'être paralysé (pendant 6 tours).

▪ **Baguette de métamorphose** : cette baguette crée un sort d'*autométamorphose* ou d'*allométamorphose*. L'utilisateur indique l'effet qu'il désire. Une victime non-consentante doit réussir un jet de protection contre les baguettes pour échapper à la métamorphose.

▪ **Baguette de négation** : cette baguette peut servir à neutraliser ou annuler les effets d'une autre baguette ou bâton. Si les effets à neutraliser ont une durée, la négation n'aura alors lieu que pendant 1 round.

▪ **Bâton à un élément** : il existe sept types de ces bâtons ; on détermine le type de celui qu'on vient de trouver en lançant d% :

| | |
|---|---|
| 01-21 | Bâton de l'air |
| 22-42 | Bâton de la terre |
| 43-63 | Bâton du feu |
| 64-84 | Bâton de l'eau |
| 85-91 | Bâton de l'air et de l'eau |
| 92-98 | Bâton de la terre et du feu |
| 99-00 | Bâton de puissance élémentaire |

Chacun d'entre eux est un *bâton +2* et peut être utilisé ainsi sans qu'aucune charge ne soit dépensée, infligeant 3-8 points de dégâts par coup. Un bâton à deux éléments possède les pouvoirs des deux bâtons à un élément correspondant. Le bâton de puissance élémentaire possède les pouvoirs des quatre bâtons à un élément.

Utilisé sur le plan primaire matériel, chaque bâton procure les pouvoirs suivants :

1. Bonus de +4 aux jets de protection contre les formes d'attaques basées sur l'élément correspondant.
2. Immunité totale aux attaques des élémentaux du type correspondant.
3. Invocation d'un élémental à 8 DV de ce type par jour (comme avec le sort de magicien) Chaque invocation coûte une charge.
4. Effets similaires à des sorts, chacun coûtant une charge par utilisation :

Air : *éclair de foudre, nuage létal*
Terre : *toile d'araignée, mur de roc*
Feu : *boule de feu, mur de feu*
Eau : *glace* (*tempête* ou *mur*)

Le sort *toile d'araignée* est décrit dans les règles de Base. Tous les autres le sont dans les règles Expert. Tous ces effets sont créés comme si le sort était lancé par un magicien de 10e niveau.

Utilisé sur le plan élémentaire correspondant, les pouvoirs du bâton sont tout à fait différents. Ceux qui sont notés ci-dessus sont remplacés par les suivants, tant qu'il demeure au moins une charge au sein du bâton :

1. Immunité aux dégâts causés par le plan lui-même, et vision jusqu'à une portée de 18 m.
2. Déplacement possible dans le plan à la vitesse de 36 m par tour (18 m par round).
3. Possibilité de communiquer avec tout habitant de ce plan.
4. Bonus de –4 à la classe d'armure en cas de combat contre un habitant de ce Plan.

Il est à noter que le bâton ne confère pas la possibilité de respirer au sein du plan élémentaire ; il faut utiliser un autre objet ou un sort. Néanmoins lorsqu'un bâton est employé en conjonction avec un *anneau d'adaptation élémentaire* ou un *talisman de voyage élémentaire*, tous les effets notés plus haut s'étendent dans un rayon de 3 m autour de l'utilisateur.

Hormis le *bâton de puissance* élémentaire, tous peuvent être utilisés pour réduire à néant des effets relatifs à l'élément en opposition au leur (voir livret du MD règles Compagnon page 20), ce qui coûte 1 charge si l'effet a été produit par le bâton opposé ou 2 charges s'il s'agissait d'un sort normal. *Par exemple*, il est possible d'utiliser un bâton de l'air pour annuler un *mur de feu* lancé par un magicien, au prix de deux charges.

Un élémental invoqué peut être renvoyé sur son plan d'origine au même coût (1 s'il était produit par le bâton opposé, 2 par un sort), mais il est nécessaire de toucher la créature avec le bâton (ce qui nécessite peut-être un jet de toucher normal).

Si un de ces bâtons est transporté sur son plan d'opposition, il explose immédiatement, infligeant 20 points de dégâts électriques, plus 1-8 points pour chaque charge demeurant en lui. L'explosion emplit une sphère de 18 m de rayon ; toutes les créatures s'y trouvant bénéficient d'un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –4 sur le dé. En cas de réussite, ils ne reçoivent que ½ des dégâts. Le porteur du bâton, cependant, ne bénéficie d'aucun jet de protection.

▪ **Bâton de blessure** : ce bâton fonctionne de la même façon qu'un *bâton de guérison* inversé, au prix d'une charge par créature blessée. Il inflige 2-7 points de dégâts si on en frappe une créature (aucun jet de protection) ; il est possible de requérir un tirage jet pour toucher normal. Les dégâts normaux de l'arme (1-6) s'ajoutent à ce chiffre, si la chose est applicable. Ce bâton peut également créer les effets suivants, aux coûts notés. Chaque effet est identique à la forme inversée d'un sort de clerc. Signalons que l'utilisation de ce bâton constitue un acte chaotique.

| | |
|---|---|
| Cécité | 2 charges |
| Contamination | 2 charges |
| Blessures majeures | 3 charges |
| Empoisonnement | 4 charges |

▪ **Bâton de contrecoup (s)** : cette arme inflige 2-12 points de dégâts par charge si l'attaque atteint sa cible. Une seule charge peut servir par coup porté.

▪ **Bâton de dissipation** : le toucher de ce bâton possède le même effet qu'un sort de *dissipation de la magie* lancé au 15e niveau d'expérience mais il n'affecte que l'objet ou l'effet magique touché. Toute potion ou parchemin touché est totalement détruit ; tout objet magique permanent devient non magique durant une période de 1-4 rounds (ceci inclut armes et armures). Ceci peut être néfaste de façon permanente aux épées intelligentes (à la discrétion du MD). Chaque utilisation du bâton coûte une charge.

▪ **Bâton de domination (s)** : cet objet possède tous les pouvoirs des anneaux de contrôle des humains, des animaux et des plantes.

▪ **Bâton de druide :** tout druide porteur de ce bâton gagne un sort supplémentaire par niveau de sort. Ceux-ci doivent être sélectionnés durant l'acquisition des sorts normaux (généralement la méditation matinale). Chaque jour où l'on utilise le bâton entraîne la perte d'une charge. Il s'agit également d'une arme +3 (infligeant 4-9 points de dégâts par coup) qui peut être utilisée ainsi sans dépenser de charges.

▪ **Bâton de flétrissement (c)** : un coup porté avec succès par cette arme fait vieillir la victime de 10 ans. Un ou deux coups peuvent tuer un animal et mettre en mauvaise posture un humain. Les elfes ignoreront les 200 premières années de vieillissement, les nains ignoreront les 50 premières, les petites-gens ignoreront les 20 premières. Les morts-vivants ne sont pas affectés par cet objet.

▪ **Bâton de guérison** : cet objet permettra de soigner 2-7 points de dégâts par utilisation. On ne peut s'en servir qu'une fois par jour par personnage, mais il soignera un nombre illimité d'individus différents en une journée. Ce bâton ne possède ni n'utilise de charges, mais il est possible d'utiliser des charges pour créer les effets suivants (en plus des capacités de soins décrites dans les Règles de Base 2-7 points par contact) :

| | |
|---|---|
| Guérison de la cécité | 1 charge |
| Guérison des maladies | 1 charge |
| Soins majeurs | 2 charges |
| Contre-poison | 2 charges |

▪ **Bâton de mage (m)** : ce bâton +1 a tous les pouvoirs d'un *bâton de puissance*, plus les effets des sorts d'*invisibilité*, *passe-muraille*, *toile d'araignée*, et *invocation d'élémentaux*. Il peut également servir à créer un tourbillon (comme celui d'un djinn) ou projeter un cône de *paralysie* (comme la baguette du même nom). De plus, le magicien peut briser son bâton, ce qui relâche toute sa puissance d'un seul coup. Ceci est appelé le *coup final* : une explosion qui inflige 8 points de dégâts par charge restant dans le bâton. *Toutes* les créatures se trouvant dans un rayon de 9 mètres (y compris le mage lui-même) subiront les dégâts (mais un jet de protection contre les bâtons peut diviser les dégâts par deux s'il est réussi).

▪ **Bâton de puissance (m)** : cet objet peut être utilisé comme un *bâton de contrecoup* ou pour créer les sorts de magicien suivants (chacun infligeant 8-48 points de dégâts) : *boule de feu*, *foudre*, *tempête de glace*. Il peut aussi créer de la *lumière éternelle* ou déplacer 2.000 po d'objets comme l'*anneau de télékinésie*.

▪ **Bâton serpent** : ce bâton équivaut à une arme +1 capable d'infliger 2-7 points de dégâts par attaque réussie.

Un mot magique permet de le faire se transformer en un serpent (CA 5, DV 3, pv 20, déplacement 18 mètres par tour, 6 mètres par round) qui tentera de s'enrouler autour de la créature visée. Le mot magique peut être prononcé au moment où la victime est atteinte. Celle-ci a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper à l'étreinte du serpent. Une victime de taille humaine ou moins sera immobilisée pendant 1-4 tours (à moins que le serpent n'ait reçu l'ordre de relâcher sa prise). Des créatures de plus grande taille ne peuvent être immobilisées.

Quand il est libéré, le serpent rampe vers son propriétaire et reprend sa forme de bâton. Ceci a pour effet de le guérir complètement d'éventuelles blessures. Si le serpent est détruit, il ne reprendra pas sa forme de bâton. Ce bâton ne possède ni n'utilise de charge.

Il est possible d'utiliser des charges de deux manières différentes : on peut utiliser

jusqu'à 5 charges par round pour ajouter un bonus au jet de toucher du serpent (+1 par charge dépensée). Il est aussi possible d'en dépenser une pour soigner le serpent au cours d'un combat. L'utilisateur lance un sort de soins (n'importe lequel) puis dépense une charge pour que celui-ci soit transmis au serpent. La quantité de points soignés est déterminée normalement ; il n'existe pas de limite de portée.

▪ **Bâtonnet d'annulation** : celui-ci peut servir à n'importe quel personnage. Il ne fonctionne qu'une fois, mais il drainera la puissance de l'objet magique qu'il touche, lui faisant perdre ses propriétés magiques à jamais. La cible est équivalente à CA 9. Le MD peut ajuster cette classe d'armure lors des combats (*par exemple :* l'utilisateur tente d'atteindre une épée magique qui se déplace rapidement). Toute épée magique intelligente, ainsi que tout objet +5 peut supporter les effets de ce bâtonnet si son utilisateur réussit un jet de protection contre les bâtonnets. Ceci n'indique qu'une résistance efficace, le bâtonnet reste utilisable par la suite. Une *épée +5* intelligente gagne un bonus de +2 sur son jet de protection.

▪ **Bâtonnet d'armement** : ce bâtonnet +5 n'est utilisable que par les nains, petites-gens, guerriers ou voleurs. Sur commande de l'utilisateur, il peut s'allonger et se diviser en deux armes de même taille, chacune ayant un bonus de +2. Celles-ci peuvent elles-mêmes se diviser en deux armes +1. Le bâtonnet ne peut se diviser accidentellement. Il suffit de réassembler ses parties pour le reconstituer. Chaque arme, quelle que soit sa taille inflige 1-6 points de dégâts par coup, plus les bonus magiques (mais sans bonus de Force).

▪ **Bâtonnet du dragon** : ce bâtonnet peut exister en 3 types différents ; lancez 1d10 pour déterminer le type ou bien sélectionnez-en un.

Chacun de ces bâtonnets est +5 et inflige 6-13 (1d8+5) points de dégâts par coup (mais sans aucun bonus de force). Une fois

| 1d10 | Alignement | Dragon | CA | Souffle |
|---|---|---|---|---|
| 1-5 | Loyal | D'Or | –2 | Feu/gaz |
| 6-8 | Neutre | Bleu | 0 | Foudre |
| 9-10 | Chaotique | Noir | 2 | Acide |

par jour, il est possible de transformer le bâtonnet en un petit dragon du type approprié.

Celui-ci possède 30 points de vie et ne peut être affecté que par la magie (armes, sorts, etc.). Il comprend et sert fidèlement, au mieux de ses capacités, l'utilisateur de la baguette ; il peut par exemple servir de messager, de monture ou de gardien. À moins d'en avoir reçu l'interdiction, il se battra jusqu'à la mort. Il ne peut utiliser aucun sort.

Sur ordre, le dragon retrouvera sa forme de baguette ; néanmoins, s'il est tué sous forme de dragon, il ne pourra se re-métamorphoser et sera donc détruit pour toujours. Si on le désire, il est possible d'utiliser des sorts pour soigner la créature (ou bien toute autre forme de soins magiques).

Si le dragon est créé par un utilisateur ne possédant pas le même alignement que lui, il attaquera immédiatement son créateur, se battant jusqu'à la mort. Lorsque ceci se produit, il est impossible de lui ordonner de retrouver sa forme de bâtonnet.

▪ **Bâtonnet d'inertie** : seuls les nains, les petites-gens, les guerriers et les voleurs peuvent utiliser cet objet étrange. Il est possible de l'utiliser tout à fait comme un *javelot +3*. Sur l'ordre de celui qui le manie, ce bâtonnet s'immobilisera, où qu'il se trouve. Il n'est alors possible de le déplacer que par un *souhait*. Un second ordre lui rend sa liberté. Si le bâtonnet est arrêté en plein mouvement, il poursuivra ce dernier lorsqu'il sera relâché. *Exemple :* il est possible de le lancer vers une porte, de lui ordonner de s'immobiliser puis de le relâcher plus tard si un ennemi entre (un jet de toucher normal s'impose alors). Si l'utilisateur fait une chute le bâtonnet pourra, sur son ordre, s'immobiliser soudainement pour qu'il s'y raccroche.

▪ **Bâtonnet de parade** : ce bâtonnet +5 peut être utilisé en tant qu'arme de mêlée, infligeant 6-13 (1d8+5) points de dégâts par coup (mais sans aucun bonus de force). On peut aussi s'en servir pour parer les attaques, si l'utilisateur choisit cette capacité au début d'un round. Lorsqu'il est attaqué en mêlée, il gagne alors un bonus de +5 sur sa classe d'armure, en parant. Néanmoins ceci ne s'applique pas au tir de projectiles. En parant, il est impossible d'effectuer d'autre action que la retraite (règles de Base, livret des joueurs, page 60).

▪ **Bâtonnet de santé (c)** : cet objet possède tous les pouvoirs d'un bâton de guérison mais ne dépense aucune charge. Il ne peut affecter une créature donnée qu'une seule fois par jour, quel que soit l'effet obtenu.

▪ **Bâtonnet de suzeraineté** : cet objet aide à gouverner. Lorsqu'un souverain le porte en visitant son domaine, il ajoute un bonus à tous les tirages de niveau de confiance, proportionnel au pourcentage des habitants posant les yeux sur lui.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1-50 % | +10 | 91-99 % | +40 |
| 51-75 % | +20 | 100 % | +50 |

Non utilisé, le bâtonnet doit être conservé au sein de la place-forte du souverain. Ses effets persistent durant trois mois mais peuvent être renouvelés à volonté.

▪ **Bâtonnet de victoire** : ce bâtonnet apporte à son utilisateur la chance au cours des batailles (lorsque l'on utilise le système « machine de guerre », voir livret du MD règles Compagnon page 16). Les bonus suivants s'appliquent :

1. Un bonus de +25 s'applique au tirage des résultats du combat (pour un total maximum de 100).
2. Si la différence de totaux est de 101 ou plus, on utilise dans la table des résultats du combat la ligne 91-100 ce qui limite les pertes.



# 8. Anneaux

Un anneau magique doit être porté au doigt pour fonctionner. On peut transporter l'anneau puis le passer au doigt au moment voulu. On ne peut porter qu'un anneau à chaque main. S'il y en a plus, aucun des anneaux ne fonctionnera en dehors de l'*anneau de faiblesse* (voir-ci dessous). Les anneaux peuvent servir à n'importe quelle classe de personnages.

**TABLE 8. ANNEAUX**

| d% | Type d'anneau |
|---|---|
| 01-02 | Accumulation de sorts (X) |
| 03-06 | Adaptation élémentaire (CM) |
| 07-10 | Boucle d'oreille (CM) |
| 11-12 | Contrôle des animaux (B) |
| 13 | Contrôle des humains (X) |
| 14-15 | Contrôle des plantes (X) |
| 16-18 | Dévoreur de sorts (CM) |
| 19-23 | Faiblesse (B) |
| 24-26 | Honnêteté (CM) |
| 27-31 | Invisibilité (B) |
| 32 | Invocation de djinn (X) |
| 33-37 | Marche des ondes (B) |
| 38-40 | Mémoire (s) (CM) |
| 41-42 | Mensonge (CM) |
| 43-47 | Protection +1 (B) |
| 48-50 | Protection +2 (CM) |
| 51-52 | Protection +3 (CM) |
| 53 | Protection +4 (CM) |
| 54-56 | Protection vitale (CM) |
| 57-60 | Rapidité (X) |
| 61-62 | Rayons X (X) |
| 63 | Régénération (X) |
| 64-69 | Résistance au feu (B) |
| 70-71 | Retour de sorts (X) |
| 72-74 | Sacré (c) (CM) |
| 75-76 | Sécurité (CM) |
| 77-79 | Soins (B) |
| 80-81 | Souhaits (X) |
| 82-85 | Survie (CM) |
| 86-87 | Télékinésie (X) |
| 88-93 | Tromperie (X) |
| 94-97 | Vérité (CM) |
| 98-00 | Vision (CM) |

▪ **Accumulation de sorts** : au moment de sa découverte, cet anneau possède 1-6 sorts. Ils donnent la limite de la puissance de l'anneau et ne peuvent pas être changés. Quand l'utilisateur passe l'anneau à son doigt, il apprend immédiatement quels sorts y sont contenus et la manière de s'en servir. Une fois que le sort est utilisé, il peut être remplacé par un magicien/clerc qui lancera le même sort directement sur l'anneau. L'anneau n'absorbera pas les sorts qui sont lancés sur l'utilisateur. Les sorts contenus dans l'anneau auront une portée et des effets correspondant au niveau minimum nécessaire pour lancer ces sorts. Le MD choisira les sorts de l'anneau, sachant que 20 % de ces anneaux sont d'origine cléricale.

▪ **Adaptation élémentaire** : cet anneau existe sous sept formes différentes ; lancez des d% pour déterminer le type exact ou choisissez-en un :

| | | | |
|---|---|---|---|
| 01-21 | Air | 85-91 | Air et eau |
| 22-42 | Terre | 92-98 | Terre et feu |
| 43-63 | Feu | 99-00 | Tous les éléments |
| 64-84 | Eau | | |

Le porteur de cet anneau peut respirer librement et voir à travers de l'élément gazeux (l'équivalent de l'air sur le plan primaire) lorsqu'il se trouve sur le plan élémentaire approprié.

▪ **Boucle d'oreille** : lorsqu'on le porte au doigt, cet anneau ne produit aucun effet particulier. Par contre, posé sur une surface (porte, coffre, etc.), il permet à son utilisateur d'entendre tous les bruits, quels qu'ils soient, se produisant dans les 18 m de ladite surface. Ceci comprend les battements de cœur, les respirations et même les courants d'air. L'anneau ne fonctionne que 3 fois par jour.

▪ **Contrôle des animaux** : le porteur de cet anneau peut commander à 1-6 animaux (ou 1 de grande taille). Les animaux n'ont pas de jet de protection. L'anneau ne permet pas de contrôler des animaux intelligents, magiques ou fantastiques. L'utilisateur doit pouvoir voir les animaux qu'il commande, se concentrer et ne pas bouger. Lorsque le porteur arrête de se concentrer, les animaux reprennent le contrôle d'eux-mêmes et peuvent attaquer le porteur de l'anneau ou prendre la fuite (faites un jet de réaction à –1). Cet anneau peut servir une fois par tour.

▪ **Contrôle des humains** : ses effets sont similaires à ceux de la potion de même nom. Les effets durent jusqu'à ce que l'utilisateur décide de les stopper, ou jusqu'à que l'anneau soit retiré ou jusqu'à ce qu'un sort de *dissipation de la magie* neutralise les effets du *charme*.

▪ **Contrôle des plantes** : les effets sont similaires à ceux de la potion de même nom, mais ils durent autant que l'utilisateur le désire.

▪ **Dévoreur de sorts** : cet anneau possède l'apparence et le fonctionnement d'un anneau de *retour de sorts*, mais si son utilisateur est un lanceur de sorts, un effet supplémentaire se produit. Lorsqu'un sort est lancé, en portant l'anneau, celui-ci « dévore » tous les autres sorts mémorisés. Par la suite il est impossible d'enlever l'anneau (bien que l'on puisse réapprendre des sorts et les lancer sans problème) à moins de recevoir un *désenvoûtement*, lancé au moins au 25e niveau. Ce remède ne permet que d'enlever l'anneau mais n'affecte en rien les pouvoirs de celui-ci. Un sort de *dissipation du mal* lancé au 36e niveau changera l'anneau en un *retour de sorts* normal.

▪ **Faiblesse** : celui qui met cet anneau s'affaiblit, et sa Force tombe à 3 dans les 1-6 rounds qui suivent. Le porteur ne peut retirer l'anneau (à moins que l'on applique un sort de *désenvoûtement*, suivant les règles de D&D EXPERT).

▪ **Honnêteté** : cet anneau se présente par télépathie comme un anneau de Vérité lorsqu'on le porte, mais il fonctionne en fait différemment. Lorsque le porteur tente pour la première fois de déterminer la véracité d'une affirmation, cette dernière lui apparaîtra comme vraie – mais par la suite lui-même deviendra incapable de mentir. Tant qu'il portera l'anneau, il devra donner des réponses complètes et totalement exactes à toutes les questions qui lui seront posées. Il est impossible d'enlever l'anneau à moins de recevoir un *désenvoûtement*, prononcé par un lanceur de sort du 26e niveau au moins.

▪ **Invisibilité** : le porteur est invisible tant que l'anneau est porté. Si l'utilisateur attaque ou lance un sort, il redevient visible. Le porteur peut devenir invisible une fois par tour.

▪ **Invocation de djinn** : l'utilisateur peut invoquer un djinn qui le servira pendant une journée. Ce dernier n'obéira qu'à celui qui porte l'anneau au moment où il est invoqué. Cet anneau peut servir une fois par semaine.

▪ **Marche des ondes** : le porteur de cet anneau peut marcher à la surface d'une étendue liquide sans couler.

▪ **Mémoire** : cet anneau n'est utilisable que par un lanceur de sorts. Il permet à celui-ci de se souvenir de tout sort lancé. Dans le tour qui suit le lancement d'un sort, le porteur de l'anneau doit choisir de s'en souvenir. Ses souvenirs réapparaissent et le sort est instantanément réappris. L'anneau ne peut restaurer en mémoire qu'un seul sort par jour.

▪ **Mensonge** : lorsqu'on le met au doigt, cet objet prétend par télépathie être un *anneau de vérité*, bien que son effet soit l'inverse de celui d'un *anneau d'honnêteté*. À tous propos, le porteur devient incapable de dire la vérité. Il ne peut être enlevé, à moins qu'un sort de *désenvoûtement* ne soit lancé au 26e niveau au moins.

▪ **Protection (+1, +2, +3 ou +4)** : le bonus s'applique à la fois à la classe d'armure et aux jets de protection. Un anneau +1 peut posséder une aire d'effet, comme cela est indiqué dans les règles Expert. Néanmoins seuls 10 % des *anneaux +1* possèdent ce pouvoir. Aucun anneau plus puissant ne peut affecter une zone.

▪ **Protection +1, sur 1,5 mètres** : cet anneau améliore la CA de l'utilisateur et ses jets de protection de +1 (comme un anneau de protection normal, mais aussi ceux des personnages et des adversaires se trouvant dans le rayon d'effet de la protection !).

▪ **Protection vitale** : cet anneau extrêmement précieux annulera les effets de 1-6 attaques par perte d'énergie. Si le porteur est frappé par un mort-vivant (ou un effet) occasionnant une perte d'énergie, les niveaux devant être perdus sont en fait drainés de l'anneau, sous forme de charges. Si un coup unique doit enlever un nombre de niveaux supérieur au nombre de charges demeurant dans l'anneau, celui-ci se désintègre ; dans le cas contraire, lorsque toutes les charges sont épuisées, il se transforme en *anneau de protection +1*.

▪ **Rapidité** : une fois par jour, pendant 1 tour, le porteur de cet anneau peut se déplacer à une vitesse double de la normale, et attaquer deux fois plus par round. Cet effet est identique au sort de magicien *rapidité*, mais s'effectue par simple mot de commande, non par incantation.

▪ **Rayons X** : l'utilisateur peut voir jusqu'à 9 mètres à travers les murs et les espaces au-delà de ces murs simplement en se concentrant. Les effets peuvent être bloqués par une couche d'or ou de plomb. L'utilisateur peut inspecter un espace de 3 m x 3 m par tour complet, en repérant les pièges ou les passages secrets. Tous les objets de moindre densité, comme les tissus, la nourriture, l'eau, peuvent être plus facilement examinés à une distance de 18 mètres. L'anneau peut servir une fois par heure.

▪ **Régénération** : l'utilisateur régénère les points de vie perdus au rythme de 1 par tour. L'anneau peut également remplacer un membre perdu ; un doigt repoussera en 24 heures, un membre entier en une semaine. L'anneau ne fonctionnera plus si l'utilisateur tombe à 0 points de vie ou moins. Les dégâts dus à l'acide ou au feu ne sont pas régénérables.

▪ **Résistance au feu** : le porteur de cet anneau ne sera pas affecté par les flammes normales et gagnera un bonus de +2 sur ses jets de protection contre le souffle de dragon. En plus, le MD peut soustraire 1 point de dégât à chaque dé de dégâts infligé au porteur (avec un minimum de 1 point de dégât par dé lancé).

▪ **Retour de sorts** : cet anneau renvoie 2-12 sorts vers ceux qui les ont lancés de manière à ce que l'utilisateur ne soit pas affecté. Seuls les sorts sont renvoyés, contrairement aux facultés magiques des monstres ou aux effets provenant d'objets magiques.

▪ **Sacré** : cet anneau n'est utilisable que par un clerc ou un druide. Si l'anneau est porté durant l'acquisition des sorts (généralement la méditation matinale) le clerc gagne un sort supplémentaire des niveaux 1, 2 et 3 (ces sorts ne s'appliquent qu'aux niveaux de sorts utilisables. *Par exemple* un clerc de 5ᵉ niveau n'obtiendrait aucun sort de niveau 3). Si l'anneau est enlevé les sorts sont oubliés (bien que cela n'ait aucun effet s'ils ont déjà été lancés). De plus, il reçoit un bonus de +1 à tous ses jets de vade retro, y compris celui déterminant le nombre de dés de vie de morts-vivants repoussés. Cet anneau n'affecte pas les tentatives de vade-retro ne requérant pas de tirage.

▪ **Sécurité** : l'effet de cet anneau est similaire à celui d'une *potion de chance*. Lorsqu'il vient de manquer un jet de protection, le porteur de cet anneau peut « changer le destin » en annonçant qu'il l'a en fait réussi ! L'anneau annulera 1-4 jets de protection manqués puis se désintégrera.

▪ **Soins** : une fois par jour, cet anneau appliquera un remède – *guérison de la cécité*, *guérison des maladies*, *désenvoûtement* ou *contre-poison*. Chacun de ces effets est identique au sort de clerc de 25ᵉ niveau. L'anneau produit l'effet désiré lorsque son porteur se concentre et touche le bénéficiaire.

▪ **Souhaits** : un tel anneau est extrêmement puissant. Les *souhaits* doivent être manipulés avec précaution par le MD et les joueurs. Pour connaître le nombre de souhaits qu'il contient, lancer 1d10 : 1-4 = 1 ; 5-7 = 2 ; 8-9 = 3 ; 10 = 4.

▪ **Survie** : en utilisant les charges contenues par l'anneau, le porteur peut survivre sans air, sans nourriture et sans boisson. L'anneau contient 101-200 (d% +100) charges lorsqu'on le découvre. En dépensant 1 charge, le porteur peut se passer de nourriture et de boisson durant 1 journée. La survie sans air requiert 1 charge par heure. Lorsqu'il ne contient plus que 5 charges, ou moins, l'anneau devient noir.

▪ **Télékinésie** : en se concentrant, l'utilisateur peut déplacer jusqu'à 2.000 po d'objets.



▪ **Tromperie** : l'utilisateur croira avoir affaire à une autre sorte d'anneau (relancer les dés pour le connaître). Il n'a cependant aucun autre effet. L'utilisateur ne sera convaincu du contraire que lorsqu'un sort de *désenvoûtement* sera utilisé pour dissiper l'enchantement !

▪ **Vérité** : trois fois par jour, cet objet permet à son porteur de savoir si une affirmation orale est vraie ou non. Si la personne ou créature prononçant ladite information la pense vraie, un résultat de « vérité » sera obtenu. L'anneau informe son porteur de ses pouvoirs par télépathie, dès qu'il est passé au doigt.

▪ **Vision** : une fois par jour, le porteur de cet anneau peut voir les choses telles qu'elles sont durant 3 tours, comme s'il avait lancé le sort de clerc *vision réelle*. Il n'est pas nécessaire que le porteur soit un lanceur de sorts.

# 9. Objets magiques divers

**TABLE 9. OBJETS MAGIQUES DIVERS**

| d% | Type d'objets divers |
|---|---|
| 01-02 | Amulette contre les boules de cristal et l'ESP (X) |
| 03-05 | Ardoise d'identification (s) (CM) |
| 06-07 | Balai volant (X) |
| 08-10 | Bateau sous-marin (CM) |
| 11-12 | Bottes elfiques (B) |
| 13-14 | Bottes de lévitation (X) |
| 15-17 | Bottes de rapidité (X) |
| 18-19 | Bottes de sept lieues (X) |
| 20-21 | Boule de cristal (m) (B) |
| 22 | Boule de cristal avec clairaudience (m) (X) |
| 23 | Boule de cristal avec ESP (m) (X) |
| 24-26 | Bourse de sécurité (CM) |
| 27 | Bouteille d'éfrit (X) |
| 28 | Brasier de contrôle des élémentaux de Feu (X)* |
| 29-30 | Broche de protection (X) |
| 31-32 | Cape éclipsante (X) |
| 33-34 | Cape elfique (B) |
| 35-37 | Carillon du temps (CM) |
| 38-39 | Ceinture de force de géant (X) |
| 40-42 | Clous de direction (CM) |
| 43-44 | Clou magique (CM) |
| 45-48 | Corde d'escalade (B) |
| 49 | Encensoir de contrôle des élémentaux de l'air (X)* |
| 50-51 | Gantelets de force d'ogre (B) |
| 52-53 | Heaume de changement de moralité (B) |
| 54-55 | Heaume de lecture de la magie et des langues (X) |
| 56 | Heaume de télépathie (B) |
| 57 | Heaume de téléportation (m) (X) |
| 58 | Jatte de contrôle des élémentaux de l'eau (X)* |
| 59-61 | Lanterne éternelle (CM) |
| 62-63 | Lanterne d'ouragans (CM) |
| 64-65 | Médaillon d'ESP, portée 9 m (B) |
| 66 | Médaillon d'ESP, portée 27 m (X) |
| 67 | Miroir piégeur (X) |
| 68-70 | Muselière d'entraînement (CM) |
| 71-73 | Œufs fantastiques (CM) |
| 74-78 | Onguent magique (CM) |
| 79 | Pierre de contrôle des élémentaux de terre (X) |
| 80-82 | Plume enchantée (CM) |
| 83-84 | Roue carrée (CM) |
| 85 | Roue de la fortune (CM) |
| 86-88 | Roue flottante (CM) |
| 89-93 | Sac de contenance (B) |
| 94-95 | Sac dévoreur (B) |
| 96-97 | Talisman de voyage élémentaire (CM) |
| 98 | Tambours de panique (X) |
| 99 | Tapis volant (X) |
| 00 | Trompe de la destruction (X) |

** Voir « appareils des élémentaux »*

Chacun de ces objets peut être utilisé par n'importe quelle classe de personnages, sauf indication contraire. Il n'y a aucune limite à la variété des objets possibles ; les appareillages et objets donnés ci-dessous ne constituent que des échantillons. Si vous le désirez, vous pouvez en créer d'autres, possédant n'importe quel pouvoir. En le concevant, n'oubliez cependant pas l'équilibre du jeu. Un objet dupliquant par exemple les pouvoirs de clerc rendrait les clercs moins utiles au cours du jeu. Pour éviter que de tels objets ne mettent votre univers en péril, limitez-en le nombre, ainsi que le pouvoir en les dotant de charges.

▪ **Amulette contre les boules de cristal et l'ESP** : son porteur est automatiquement protégé de l'espionnage depuis une boule de cristal ou d'un effet d'*ESP*.

▪ **Appareils des élémentaux** : (jatte, brasier, encensoir, pierre) ; chacun de ces appareils peut être utilisé une fois par jour. La coupe est l'appareil le plus grand (90 cm de diamètre) et la pierre, le plus petit (15 cm). Chacun d'eux demande 1 tour pour invoquer un type d'élémental (élémental d'objet : de terre, de feu, de l'air ou de l'eau) que l'utilisateur pourra contrôler, suivant les règles normales sur le contrôle des élémentaux.

▪ **Ardoise d'identification (s)** : cet objet fort précieux permet d'identifier la plupart des objets magiques. Il s'agit d'un morceau d'ardoise (pierre) fermement entouré par un cadre de bois ciselé, mesurant généralement 1 m carré (quoique l'on puisse trouver des ardoises de toutes tailles, plus petites ou plus grandes). L'utilisateur doit placer un objet magique sur l'ardoise, tenue horizontalement. Lorsque l'on enlève celui-ci, son nom apparaît sur l'ardoise. Si l'objet possède des mots de commande, l'un d'entre eux apparaîtra sur l'ardoise à chaque identification. L'ardoise ne commencera à se répéter que lorsque tous les mots de commande auront été révélés.

L'ardoise peut être facilement abusée par des objets maudits ou totalement inutiles. Elle est incapable de détecter un nombre de charges ou une capacité spéciale. Une potion de poison sera identifiée de façon erronée, comme un autre type. Tout objet maudit sera identifié comme un objet normal (il est impératif de suivre à la lettre ces directives, sous peine de ruiner le mystère entourant ce type d'objets).

L'ardoise peut dépenser jusqu'à 10 charges par jour ; le nombre de charges nécessaires pour l'identification d'un objet dépend de celui-ci.

**Objets magiques temporaires :**

| | |
|---|---|
| Potion | 2 |
| Projectile | 3 |
| Baguette | 4 |
| Bâton | 5 |

**Objets magiques permanents :**

| | |
|---|---|
| Toute arme magique permanente : | 6 |
| Armure ou bouclier : | 7 |
| Baguette ou anneau : | 8 |
| Objet divers mineur* : | 10 |
| Objet divers majeur* : | spécial |

** La valeur et le degré de rareté de tels objets au sein de la campagne sont laissés à l'appréciation du MD. Un objet magique « majeur » pourrait par exemple n'être identifié qu'en rendant l'ardoise inutilisable durant 1-4 jours.*

▪ **Balai volant** : quand le mot magique est prononcé, le balai portera l'utilisateur dans les airs à la vitesse de 72 mètres par tour. Un autre passager ou jusqu'à 2.000 po de bagages peuvent être emportés, mais à une vitesse de 54 mètres par tour.

▪ **Bateau sous-marin** : cet objet semble identique à une barge ordinaire (règles Expert, p. 43), et peut être utilisé comme tel. Mais, étant magique, il a une classe d'armure de 4 et possède 40 points de structure. Ni rameurs ni marins ne sont nécessaires si les mots de commande sont connus. Le navire obéira aux ordres suivants : démarrer, s'arrêter, tourner à bâbord (gauche), tourner à tribord (droite), cesser de tourner (tout en gardant la même vitesse), s'immerger, se stabiliser, et faire surface. Lorsqu'il est sous l'eau, un effet de *respiration aquatique* émane du bateau, protégeant les passagers et l'équipage tant qu'ils restent en contact avec l'embarcation. Le bateau sous-marin peut être équipé de poignées pour éviter aux passagers de partir à la dérive.

Le MD souhaitera peut-être créer des navires magiques ne se déplaçant que sur la glace, sur le sable, dans les airs, et ainsi de suite.

▪ **Bottes elfiques** : le porteur de ces bottes peut se déplacer en ne faisant pratiquement aucun bruit (lancez 1d10, le personnage est entendu sur un résultat de 1).

▪ **Bottes de lévitation** : l'utilisateur peut *léviter* (comme avec le sort de même nom). Il n'y a aucune limite à la durée des effets.

▪ **Bottes de rapidité** : l'utilisateur peut se déplacer aussi rapidement qu'un cheval au galop (72 m/tour) pendant 12 heures, après quoi il lui faudra 24 heures de repos.

▪ **Bottes de sept lieues** : l'utilisateur n'a pas besoin de repos quand il se déplace à vitesse normale. Il peut aussi effectuer des

sauts de 3 mètres de haut et de 9 mètres de long.

▪ **Boule de cristal** : cet objet ne peut servir qu'à un elfe ou à un magicien. L'utilisateur peut y observer un objet ou un endroit. Elle fonctionnera 3 fois par jour et l'image ne persistera que pendant 1 tour. Les sorts ne peuvent pas être lancés à travers la boule de cristal. Plus le sujet à observer est familier à l'utilisateur, plus l'image sera nette.

▪ **Boule de cristal avec clairaudience** : celle-ci fonctionne comme une *boule de cristal* normale, mais avec la possibilité d'écouter les bruits perçus par la créature espionnée.

▪ **Boule de cristal avec ESP** : ceci fonctionne comme une *boule de cristal* normale, mais avec la possibilité d'entendre les pensées d'une créature.

▪ **Bourse de sécurité** : cet objet est de la taille d'un grand sac (capacité 600 po). Toute tentative de vol exercée sur cette bourse lui fait crier « On est en train de me voler ! » (en langage commun), de façon répétée pendant une heure. Ses cris peuvent s'entendre à une distance de 36 m. Si son propriétaire la tient en main et lui ordonne de se taire, elle obéira mais recommencera à crier si on tente à nouveau de la voler.

▪ **Bouteille d'éfrit** : cette urne encombrante est scellée et fait 90 cm de haut. Si le sceau est brisé et la goupille de sécurité retirée, un éfrit sortira afin de servir son libérateur, une fois par jour pendant 101 jours ou jusqu'à ce qu'il soit tué. La créature retournera à sa demeure (la fabuleuse cité de cuivre) après son service. Elle ne servira que celui qui a ouvert la bouteille.

▪ **Broche de protection** : ceci absorbe automatiquement tout envoûtement (qu'il provienne d'un sort, d'un parchemin ou d'un autre objet). Elle absorbera également une *destruction de la vie* (*rappel à la vie* inversé). La broche fonctionnera 2-12 fois avant de perdre ses pouvoirs.

▪ **Cape éclipsante** : cet objet provoque des distorsions des rayons lumineux. Ainsi l'utilisateur apparaît à 1,50 mètres de sa position réelle. La cape donne un bonus de +2 aux jets de protection contre les sorts, bâtons/bâtonnets et baguettes ainsi que contre la pétrification. Les attaques physiques contre l'utilisateur sont pénalisées d'un –2 aux jets pour toucher et, pour la plupart, les projectiles normaux rateront automatiquement leur but.

▪ **Cape elfique** : le porteur de cette cape est pratiquement invisible (lancez 1d6, le porteur est repéré sur un résultat de 1).

▪ **Carillon du temps** : cette petite baguette de métal argenté mesure 8 centimètres. Sur commande, elle commencera à tenir le compte du temps et sonnera toutes les heures, audible par toute créature se trouvant dans un rayon de 18 m (quels que soient les obstacles, murs, roc, etc.). Plongée dans un *sort de silence sur 5 m* elle dissipera ce dernier mais sa portée sera réduite à 9 m durant 1 tour. Un second mot de commande lui fera changer de couleur ; le carillon devient doré à l'une de ses extrémités ; cette couleur s'étend lentement jusqu'à l'autre extrémité, l'atteignant au bout d'une heure. Un troisième mot de commande annule la sonnerie du carillon – dès qu'un tour se sera écoulé après cet ordre.

▪ **Ceinture de force de géant** : cet objet donne à l'utilisateur les mêmes chances de toucher ses adversaires qu'un géant des collines. L'utilisateur inflige 2-16 points de dégâts par coup (si le système des dégâts variables suivant les armes est utilisé, doublez plutôt les dégâts au lieu d'en infliger 2-16 points).

▪ **Clou de direction** : cet objet semble identique à un banal clou de charpenterie. Si on en connaît le mot de commande, il est possible de lui faire indiquer tout objet non-magique nommé (porte, escalier, pièce d'or, etc.) ; le clou se transforme alors en doigt squelettique qui désigne l'objet de ce type le plus proche. Il continuera à le désigner pendant 1 tour puis reprendra sa forme de clou. Il n'existe aucune limite de portée au pouvoir de détection du clou mais celui-ci ne peut repérer aucune créature vivante ou morte-vivante, pas plus qu'un objet magique ou l'effet d'un sort. Le *clou de direction* ne fonctionnera qu'une fois par jour.

▪ **Clou magique** : cet objet semble identique à un clou de charpenterie médiéval, long de 3 à 10 cm, grossièrement manufacturé. À moins d'utiliser un sort de *détection de la magie*, on peut facilement l'ignorer s'il se trouve au milieu d'autres matériaux de construction. Lorsqu'on lui ordonne de fonctionner, il disparaît. Quand l'utilisateur tentera par la suite de tromper la vigilance d'un ennemi (en se dissimulant, par invisibilité, etc.), le *clou* réapparaîtra sous forme d'un grand doigt lumineux dirigé vers le personnage durant 1-6 rounds. Le *clou magique* pourra réapparaître durant chaque tentative similaire ultérieure (25 % de chances à chaque fois), mais un *désenvoûtement* le fera disparaître pour toujours.

▪ **Corde d'escalade** : cette fine corde de 15 mètres de long se dressera dans la direction voulue lorsque le mot magique sera prononcé par l'utilisateur. Elle se fixera à toute protubérance ou point d'appui et résistera à un poids de 10.000 po.

▪ **Gantelets de force d'ogre** : ces gantelets donneront au porteur une Force équivalente à celle d'un ogre, soit 18, avec tous les bonus qui en découlent. S'il ne se sert pas d'une arme, l'utilisateur peut frapper du poing, ce qui infligera 1-4 points de dégâts, avec +3 aux jets pour toucher (seulement).

▪ **Heaume de changement de moralité** : cet objet ressemble à un casque décoratif. Quand on le met, il change immédiatement l'alignement du porteur (tirer au hasard le nouvel alignement). On ne peut retirer ce heaume qu'avec l'aide du sort de *désenvoûtement*, sinon le porteur résistera farouchement à toute tentative d'appropriation du casque. Une fois ce dernier retiré, la victime retrouve son alignement d'origine. Le MD peut permettre au personnage de retirer le casque en échange d'une mission menée à bien lors de l'aventure.

▪ **Heaume de lecture de la magie et des langues** : l'utilisateur est capable de lire n'importe quelle langue écrite ou des cryptogrammes magiques. Ceci ne permet pas au porteur de se servir de parchemins magiques à moins qu'il puisse le faire normalement. Ce heaume est fragile et sera détruit si le personnage est tué. De plus, tout coup porté au personnage aura 10 % de chances de détruire le casque.

▪ **Heaume de télépathie** : cet objet ressemble à un casque décoratif. Le porteur de ce heaume peut envoyer des messages télépathiques dans un rayon de 27 mètres. La créature « réceptrice » comprendra toujours le message (cependant, elle peut refuser de répondre). Le porteur peut également lire les pensées d'une créature vivante se trouvant à portée. Pour faire fonctionner le heaume, l'utilisateur doit se concentrer, sans se déplacer ni lancer de sorts. Si la victime rate son jet de protection contre les sorts (ou bien permet que l'on lise ses pensées), le porteur pourra comprendre ses pensées. Le heaume peut servir 3 fois par jour maximum.

▪ **Heaume de téléportation (m)** : l'utilisateur peut se *téléporter* (comme avec le sort de magicien du même nom, comprenant les chances d'erreur) ou peut tenter de *téléporter* un objet ou un autre personnage. Une victime non-consentante doit réussir un jet de protection contre les sorts pour échapper à ses effets. Après un usage, le heaume ne fonctionnera plus. Si un sort de *téléportation* est lancé sur le heaume, celui-ci pourra alors fonctionner à volonté, une fois par round, sans utiliser de « charges ». Cependant, chaque fois qu'on se sert du heaume pour *téléporter* une victime ou un autre objet, il faut à nouveau le recharger avec un sort supplémentaire afin de le réactiver.

▪ **Lanterne éternelle** : cet objet est identique à une lanterne d'aventurier normale. Elle est faite de métal, possède un compartiment inférieur pour l'huile, une poignée et des volets autour du corps pour protéger la flamme du vent. Emplie d'huile et allumée, comme une lanterne normale, elle brûlera et diffusera de la lumière sans consommer d'huile. Si jamais on l'immerge dans l'eau, elle perd toutes ses propriétés magiques.

▪ **Lanterne d'ouragans** : cet objet possède l'apparence et le fonctionnement d'une *lanterne éternelle* – mais uniquement après que sa tempête a été déchaînée, comme décrit ci-dessous. Lorsqu'on la trouve, la lanterne est toujours fermée. Une fois les volets ouverts, des rafales de vent violentes s'échappent de la lanterne, entourant celui qui la tient (lequel ne bénéficie d'aucun jet de protection) et toutes les autres créatures se trouvant dans un rayon de 9 m. Cet « ouragan » dure pendant 3 rounds ; chaque victime doit lancer un jet de protection contre les sorts ; un échec signifie que tous les objets transportés (à l'exception des vêtements et/ ou armures, mais y compris les chapeaux, gants, trésors, etc.) sont emportés, atterrissent dispersés dans les 18 m à la ronde. Un jet de protection réussi indique que la victime s'est laissée tomber à terre à temps, maintenant fermement toutes ses possessions. La lanterne d'ouragans peut par la suite être utilisée comme une lanterne éternelle durant le reste de la journée. Elle reforme son ouragan toutes les 24 heures. Celui-ci doit à nouveau être libéré avant que la lampe ne puisse être d'une quelconque utilité.

▪ **Médaillon d'ESP** : ce médaillon magique est accroché à une chaîne que l'on porte au cou. Si l'utilisateur se concentre pendant 1 round, il pourra lire les pensées de toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 9 mètres. Le porteur peut se déplacer normalement, mais il ne peut ni combattre ni lancer de sorts lorsqu'il se concentre. Le MD lance 1d6 chaque fois que l'on se sert de l'objet ; sur un résultat de 1, il ne fonctionnera pas correctement. Dans ce cas, les pensées de l'utilisateur seront en fait répétées à haute voix de manière à ce qu'on les entende dans un rayon de 9 mètres. Le MD peut permettre un jet de protection contre les sorts pour éviter que les pensées d'une créature ne soient lues.

▪ **Médaillon d'ESP (27 m)** : ce médaillon permet à un personnage d'écouter les pensées d'une créature (comme avec le sort de magicien du même nom), jusqu'à une portée de 27 mètres.

▪ **Miroir piégeur** : cet objet unique permet de conserver indéfiniment un personnage de taille humaine ou moindre. La victime regardant le miroir doit réussir un jet de protection contre les sorts afin de ne pas y être attirée (avec son équipement). Celui-ci contient jusqu'à 20 créatures ; quand il est plein, personne ne peut plus être pris au piège. Les victimes du miroir n'ont pas besoin de nourriture ni d'air, mais elles sont totalement incapables de faire quoi que ce soit. Il est possible de converser avec les captifs du miroir (s'ils parlent la même langue). Si le miroir est brisé, toutes les créatures emprisonnées sont alors libérées en même temps.

▪ **Muselière d'entraînement** : fait de lanières de cuir et de boucles métalliques, cet objet peut être attaché autour de la gueule de tout animal ou monstre attaquant par morsure. Il s'agrandira ou diminuera magiquement pour s'adapter au museau de la créature, laquelle pourra respirer mais sera incapable de mordre ou de parler tant qu'elle portera la muselière. Celle-ci se verrouille à l'aide d'un mot de commande (considérer qu'il s'agit d'un *verrou magique* lancé au 15e niveau). Un autre la débloquera et la fera tomber. Il est possible de commander la muselière aussi souvent qu'on le désire.

▪ **Œufs fantastiques** : ces objets étranges sont de la taille d'un œuf de poule mais peuvent être d'une couleur quelconque. Lâché ou lancé, à une distance maximum de 18 m, l'œuf se brise ; durant le round suivant une créature en émerge et grandit jusqu'à sa taille normale. Elle obéit alors au mieux de ses capacités à la personne ayant lancé l'œuf (il est à noter que la créature doit pouvoir entendre les ordres de l'utilisateur). Elle disparaîtra au bout d'une heure ou bien lorsqu'elle aura été abattue. Pour déterminer son type, lancez 1d12. Les règles de Base contiennent toutes les descriptions nécessaires. La créature apparaissant ne peut être déterminée avant que l'œuf ne se brise. Le MD peut ajouter d'autres créatures à la liste.

1. Babouin des rochers
2. Chauve-souris, géante
3. Ours noir
4. Ours grizzly
5. Sanglier
6. Lion des montagnes
7. Panthère
8. Furet géant
9. Lézard gecko
10. Lézard draco
11. Serpent, courseur
12. Loup, normal.

▪ **Onguent magique** : ce baume crémeux et blanc se trouve dans une petite boîte en bois, en compagnie d'un tampon d'ouate. Si la totalité du contenu de la boîte est utilisée sur une partie quelconque de la peau d'une créature, un effet magique se produit. Tous les onguents possèdent la même apparence, la même odeur et le même goût. Pour déterminer le type découvert, lancer 1d6 :

1. *Bénédiction :* ce baume confère à celui qui en bénéficie un bonus de –2 sur la classe d'armure et de +2 sur les jets de protection pendant 1 tour.
2. *Guérison :* ce baume soigne 4-14 points de dégâts.
3. *Poison :* ce baume semble être un *onguent de bénédiction*. En fait il requiert de celui qui s'en enduit la réussite d'un jet de protection contre le poison, avec une pénalité de –2 – un échec signifiant la mort.
4. *Balafre :* ce baume semble être un *onguent de guérison*. Il inflige en fait 2-12 points de dégâts par brûlure sévère, ne pouvant être récupérés que grâce à un *onguent d'apaisement*, un sort de *guérison totale*, ou un *souhait*.
5. *Apaisement :* ce baume élimine tous les dégâts causés par des brûlures à son bénéficiaire, quelle qu'en soit la quantité, qu'ils soient de nature magique ou non.
6. Bronzage : ce baume donne à la peau de son bénéficiaire une couleur lumineuse. Cet effet ne peut être annulé mais disparaîtra de lui-même en 1-4 mois.

▪ **Plume enchantée** : cette plume de grande taille, d'origine animale, peut être utilisée pour écrire après avoir été trempée dans l'encre. On peut lui ordonner de copier un sort sur un parchemin, ce qu'elle ne fera qu'une fois par semaine au plus. Le parchemin original doit être brûlé et ses cendres mêlées à une encre rare (d'un prix de 1.000 po). On place ensuite la plume sur un parchemin vierge, en compagnie de l'encrier contenant l'encre spécialement préparée. Sur ordre, la plume commence à écrire, créant deux sorts identiques à celui du parchemin d'origine. Si ce dernier en contenait plusieurs, seul l'un des deux sera recopié (en deux exemplaires) : celui de plus petit niveau ou bien (en cas de sorts de même niveau) celui que désignera le hasard. La plume ne peut recopier les parchemins de protection ni les écritures autres que celles figurant sur les parchemins de sorts.

Malheureusement, il existe une probabilité de 25 % par utilisation pour que la plume fuie, gâchant la totalité du parchemin sur lequel elle écrit. La tâche ne pourra être enlevée que par un *souhait*.

▪ **Roue carrée :** cette « roue » étrange, de la taille de celle d'un chariot normal, ne peut être utilisée sur les routes ou autres

terrains plats, étant parfaitement carrée. Néanmoins, montée proprement sur un chariot, elle permettra à celui-ci de se déplacer dans les montagnes ou les déserts, là où il n'existe pas de routes. Un chariot pourvu d'une roue carrée pourra être tiré par 2 chevaux à la vitesse de 6 m par tour ; 9 m par tour avec 2 roues ; 12 m par tour avec 3 roues ; et la vitesse normale de 18 m par tour est possible avec 4 roues.

▪ **Roue de la fortune :** cet étrange objet mesure 3 m de diamètre. Fixé à un poteau ou à un mur, il peut tourner facilement. Il porte en décoration une alternance de bandes blanches et noires, se rejoignant toutes au centre où est montée une flèche verte. Celle-ci ne tourne pas avec la roue. Près de la circonférence, chaque bande blanche est ornée d'un cœur rouge, chaque bande noire d'un crâne blanc. Si l'on fait tourner la roue (ce dont toute personne possédant une force de 3 ou plus est capable), celle-ci est animée durant 3 rounds d'un mouvement de rotation puis s'immobilise, la flèche verte pointant l'une des bandes, blanche ou noire (chances égales pour chacune). Une créature charmée ne peut faire tourner la roue. Chaque utilisateur ne peut la faire tourner qu'une fois par jour.

Si la roue a tourné librement pendant les 3 rounds (qu'on ne l'a ni touchée, ni gênée en aucune façon) un effet magique se produit, déterminé par le résultat du tirage. La roue n'est affectée par aucune forme de magie, y compris la *télékinésie*. Il est impossible de l'endommager ! Tout *souhait* utilisé pour affecter la roue la fera disparaître, quels qu'en soient les termes. Seules les créatures possédant 26 dés de vie (ou niveaux) peuvent déplacer la roue. Elle pèse 20.000 po.

**Bandes blanches (lancer 1d6)**

1. 1.000 pièces d'or apparaissent.
2. Des joyaux (10 grenats) apparaissent.
3. 1 bijou (broche) apparaît.
4. 1 objet magique divers apparaît.
5. L'une des caractéristiques du personnage est majorée de 1 point (pour un score maximum de 18).
6. La caractéristique principale du personnage ou bien son score de constitution est majoré de 1 point (pour un score maximum de 18).

**Bandes noires (lancer 1d6)**

1. L'une des caractéristiques du personnage est minorée de 1 point (pour un score minimum de 3).
2. La caractéristique principale du personnage est minorée de 1 point.
3. La constitution du personnage est minorée de 1 point.
4. L'objet magique transporté le moins précieux se désintègre.
5. Tous les objets non-magiques, à l'exception des habits normaux, se désintègrent.
6. Mort (pas de jet de protection).

Le MD peut déterminer aléatoirement le résultat du tirage ou le sélectionner. S'il le désire, il peut numéroter les bandes de 1-20 ou de 1-100 et établir un tableau comprenant d'autres résultats.

▪ **Roue flottante** : cet objet semble identique à une roue de chariot normale mais permet au véhicule sur lequel elle est montée de flotter à la surface de l'eau. Une roue flottante permet à un chariot de traverser une rivière ou un fleuve sans couler, en emportant une charge de 10.000 po. Chaque roue supplémentaire permet d'ajouter 5.000 po à ce poids, pour un maximum normal de 25.000 po de poids. Il est également possible de traverser ainsi les marais mais à une vitesse très réduite à moins qu'un animal de trait aquatique ne soit disponible.

Une *roue flottante maudite* attendra d'arriver au milieu d'un fleuve ou d'une rivière et s'y immobilisera ; on ne pourra l'en déloger qu'en lançant un *désenvoûtement* au 15e niveau au moins.

Ceci permettra à la traversée de se poursuivre mais la roue demeurera maudite jusqu'à sa destruction.

▪ **Sac de contenance** : cet objet ressemble à un sac normal, mais tout ce qui est placé à l'intérieur disparaît. On peut y passer la main pour en sentir le contenu. Le sac contiendra en fait jusqu'à 10.000 po de poids mais n'en pèsera que 600 lorsqu'il sera plein. L'objet le plus gros que l'on puisse placer dans le sac fait au plus 3 x 1,50 x 1 mètres : au-delà, l'objet ne rentrera pas.

▪ **Sac dévoreur** : cet objet ressemble à un sac normal, mais tout ce qui est placé dedans disparaît. On peut passer la main dans le sac et en sentir le contenu, s'il y est encore ! Si les objets ne sont pas retirés du sac dans les 7 à 12 tours, ils disparaîtront à jamais. Le sac n'affectera pas les créatures vivantes à moins que celles-ci ne soient entièrement enfermées dans le sac. On ne peut faire ceci qu'avec de petites créatures.

▪ **Talisman de voyage élémentaire** : il existe 5 types de talismans. Lancer 1d10 pour déterminer celui de l'objet qu'on vient de découvrir.

| | |
|---|---|
| 1-2 | Talisman mineur de l'air |
| 3-4 | Talisman mineur de la terre |
| 5-6 | Talisman mineur du feu |
| 7-8 | Talisman mineur de l'eau |
| 9-10 | Talisman majeur (tous les éléments) |

**Talisman mineur** : cet objet est constitué d'une amulette ronde, gravée, parfois trouvée au bout d'une chaine. En son centre se trouve un triangle surmonté d'un symbole (l'un des 10 symboles des rangs élémentaires). Sur le plan primaire, si l'utilisateur presse le centre du talisman tout en lançant un sort d'*invocation d'élémental*, l'effet de celui-ci sera inversé, envoyant donc le porteur sur le plan élémentaire approprié.

Lorsqu'il porte le talisman, l'utilisateur peut respirer la matière élémentaire comme s'il s'agissait d'air pur et gagne la vision (généralement jusqu'à une portée de 40-400 m, selon les conditions).

▪ **Talisman majeur** : les pouvoirs de ce Talisman sont similaires à ceux des *talismans mineurs* mais s'appliquent aux quatre plans élémentaires. Les quatre symboles triangulaires des plans y sont gravés, se rejoignant en son centre. Les 10 symboles des rangs Élémentaires sont inscrits sur la périphérie.

S'il connaît les mots de commande appropriés, l'utilisateur peut également forcer un être élémentaire à lui obéir. Ceci utilise une charge, le talisman pouvant en dépenser 10 par visite dans un plan élémentaire.

▪ **Tambours de panique** : ces gros tambours n'ont aucun effet sur les créatures se trouvant dans les 3 mètres. Toutes celles qui se trouvent au-delà jusqu'à 72 mètres doivent réussir un jet de protection contre les sorts, pour ne pas fuir pendant 30 rounds en direction opposée (vitesse de course maximum). Aucun jet de protection n'est nécessaire si le système des jets sous le moral est utilisé : dans ce cas, les créatures doivent effectuer un jet sous le moral avec une pénalité de +2 sur les résultats.

▪ **Tapis volant** : cet objet peut transporter un passager jusqu'à 30 mètres par round (90 mètres par tour) ou deux passagers à 24 mètres par round ou trois à 18 mètres par round. Il sera incapable de prendre plus de 3 passagers avec leur équipement.

▪ **Trompe de destruction** : celle-ci crée un cône de vibrations sonores de 30 mètres de long sur 6 mètres à l'endroit le plus large. Les victimes se trouvant dans la zone d'effet subissent 2-12 points de dégâts et doivent réussir un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être assourdies pendant 1 tour. Le MD doit décider des dégâts infligés aux objets : par exemple, la trompe utilisée trois fois de suite peut briser une section de 3 mètres de muraille, alors qu'en une seule fois elle pourrait dévaster une chaumière. La trompe peut être utilisée une fois par tour seulement.

# 10. Armures ou boucliers

Les armures peuvent avoir des formes et des tailles différentes. Meilleure est l'armure, plus basse sera la classe d'armure. Les armures ou les boucliers magiques font baisser la CA encore plus.

**TABLE DES ARMURES MAGIQUES**

| Type d'armure | CA normale | CA magique | Ajustement de l'encombrement |
|---|---|---|---|
| Cuir | 7 | 6 | + 100 po |
| C. de mailles | 5 | 4 | + 250 po |
| Plates | 3 | 2 | + 300 po |
| Bouclier | * | * | aucun |

**Explication de la table des armures magiques :**

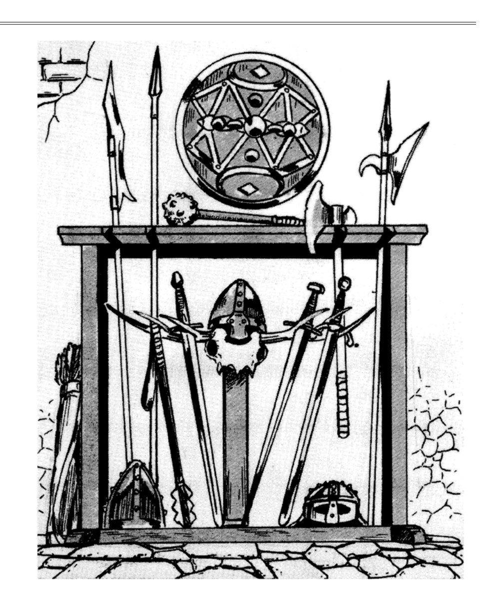
La « CA normale » est la classe d'armure du personnage avec une armure normale du type indiqué. La « CA magique » est la classe d'armure du personnage avec une armure magique du type indiqué.

L'« ajustement d'encombrement » est le poids supplémentaire que peut transporter le personnage quand il porte l'armure magique du type indiqué. Autrement dit, la cotte de mailles magique pèse 250 po de moins que celle qui n'est pas magique.

Un bouclier +1 fait baisser la CA de 1 point. *Par exemple :* un guerrier en cotte de mailles et avec un bouclier serait CA 4. S'il avait une cotte de mailles et un bouclier magique (tous +1) sa CA descendrait à 2 (soit –1 pour la cotte de mailles et –1 pour le bouclier). S'il s'agissait d'un bouclier +2, la CA descendrait alors à 1.

**Armures maudites** : les armures et les boucliers peuvent être maudits ! S'il y a une armure ou un bouclier dans un trésor, lancez 1d8 ; un résultat de 1 indiquera que l'objet est maudit. Traitez-les comme les épées maudites. Ces armures rendent leurs victimes plus vulnérables en augmentant leur classe d'armure.

Vous pouvez choisir la taille des armures (pour la plupart de taille humaine) ou la déterminer au hasard.



## Armures et boucliers règles Compagnon

1. Chercher la taille de l'armure dans la table 10.a.
2. Chercher le type de l'armure dans la table 10.b.
3. Chercher la force de l'armure dans la table 10.c.
4. Tirer grâce à la table 10.c. les probabilités d'être spéciale.
   Utiliser alors la table 10.d. pour connaître le type exact.

**Taille de bouclier et CA :** les boucliers pour humains, nains ou elfes sont de « taille normale ». Un bouclier de petite-gens n'offrira aucune protection aux autres races, mais un bouclier de « taille normale » peut être utilisé par n'importe qui. Un bouclier géant est deux fois plus grand qu'un bouclier normal et procure un bonus de –2 à la classe d'armure.

### Armures et boucliers spéciaux

Tous les pouvoirs spéciaux peuvent être utilisés une fois par jour au maximum, sauf précision contraire. Lorsque l'on utilise une armure et un bouclier, tous deux spéciaux, seul l'un des deux pouvoirs peut être utilisé durant un même round, sauf précision contraire.

**Absorption :** si l'utilisateur est frappé par un coup devant causer une perte d'énergie, l'armure ou le bouclier absorbe celle-ci ; l'utilisateur n'est donc affecté que par les dégâts normaux. Chaque perte d'énergie entraîne la perte d'un « plus » de force de l'armure ou du bouclier. Une fois réduit à zéro « plus », l'objet tombe en poussière. La limite normale d'une utilisation par jour ne s'applique pas. Ce pouvoir spécial n'est pas contrôlé par l'utilisateur ; un personnage ne peut pas choisir de subir la perte d'énergie pour conserver intact son bouclier ou son armure.

**Charme :** lorsque l'utilisateur est frappé par un adversaire celui-ci doit lancer un jet de protection contre les sorts ; un échec signifie qu'il est *charmé* par l'utilisateur (comme par les sorts de magicien *charme-personnes* ou *charme-monstres*). Si l'attaque a été effectuée à l'aide d'une arme tenue en main, l'attaquant bénéficie d'un bonus de +4 sur son jet de protection. Une seule victime peut être charmée par jour, mais il n'y a pas de limite au nombre de jets de protection pouvant être effectués avant que le charme ne se produise.

**Désenvoûtement :** cette armure (ou ce bouclier) ne peut pas être elle-même maudite lorsqu'on la découvre. Sur ordre, l'objet créera un effet de *désenvoûtement* sur l'utilisateur (uniquement) comme si le sort était lancé par un personnage de 36e niveau, (supprimant automatiquement l'effet d'une malédiction).

**NOTE :** cet objet fonctionnera un total de 3 fois, au rythme maximum d'une fois par jour. Lorsque les 3 charges ont été utilisées, il ne possède plus la moindre capacité spéciale et ne peut être rechargé ; il n'en reste pas moins magique, quel que soit son nombre de charges.

**Électricité :** l'armure (ou le bouclier) peut sur commande de l'utilisateur devenir chargée d'une force électrique magique. Si le porteur est frappé durant cette période, son adversaire reçoit 6-36 points de dégâts électriques. Il bénéficie néanmoins d'un jet de protection contre les sorts pour n'en recevoir que la moitié. S'il attaque à l'aide d'une arme, ce jet s'effectue avec un bonus de +4. L'armure peut être chargée ou neutralisée en utilisant des mots de commande aussi souvent qu'on le désire mais n'infligera des dégâts (« décharge ») qu'une fois par jour.

**Éthéralité :** sur ordre, l'utilisateur peut devenir éthéré et le reste aussi longtemps qu'il le désire. Un second mot de commande lui permet de revenir sur le plan matériel. Chaque mot de commande peut être utilisé 1 fois par jour.

**Forme gazeuse :** cette armure (ou bouclier) précieuse permet à son utilisateur de se transformer en nuage de gaz (comme une *potion de forme gazeuse*), ainsi que tout son équipement (contrairement à la potion). L'utilisateur peut rester gazeux pendant un maximum de 6 tours, et peut revenir en forme normale par simple concentration.

## ENCOMBREMENT DES ARMURES ET DES BOUCLIERS

| Type d'armure | CA | Objet magique (par taille) P-Gens | Nain | Elfe | Humain | Géant | Objet normal |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bouclier | (-1) | 70 | 80 | 90 | 100 | 200 | 100 |
| Cuir | 7 | 50 | 70 | 90 | 100 | 150 | 200 |
| Lorica | 6 | 65 | 85 | 110 | 125 | 190 | 300 |
| Mailles | 5 | 75 | 100 | 130 | 150 | 225 | 400 |
| Harnois | 4 | 90 | 115 | 150 | 175 | 260 | 450 |
| Plates | 3 | 100 | 130 | 170 | 200 | 300 | 500 |

**Invisibilité :** lorsqu'elle en reçoit l'ordre, l'armure (ou le bouclier) rend son utilisateur invisible, comme si le sort de magicien de 2e niveau était lancé. De plus l'armure (ou le bouclier) peut elle-même devenir invisible 3 fois par jour, sur ordre de l'utilisateur.

**Perte d'énergie :** cette armure (ou bouclier) peut sur ordre se charger de la manière décrite pour « électricité » (voir plus haut). Mais au lieu d'infliger des dégâts à l'attaquant, elle entraîne la perte d'un de ses niveaux, ou dés de vie (comme un nécrophage). Le même jet de protection s'applique (avec un bonus éventuel) et en cas de réussite il n'y a pas de perte d'énergie. L'objet peut faire perdre 1 niveau ou dé de vie par jour, mais il n'y a pas de limite au nombre de jets de protection pouvant être effectués avant que la perte ne se produise.

**Rapidité :** cette armure (ou bouclier) créé sur commande un effet de rapidité sur son utilisateur, lui permettant des déplacements et un nombre d'attaques doublés (comme le sort de magicien de 3e niveau). La rapidité ne persiste que durant 1 tour.

**Réflexion :** si un sort de *lumière* ou de *lumière éternelle* est lancé sur l'utilisateur, l'armure (ou le bouclier) le renverra immédiatement à l'envoyeur, lequel doit lancer un jet de protection contre les sorts, sous peine d'être aveuglé (voir les détails dans la description des sorts). L'objet réfléchira jusqu'à 3 sorts par jour. De plus, lorsque l'utilisateur combat un monstre attaquant par le regard, les chances de voir celui-ci reflété sont les mêmes que si un miroir était tenu en main ; l'utilisateur ne souffre cependant pas de la pénalité de –2 sur ses jets de toucher (laquelle représente la difficulté de tenir le miroir en combattant).

**Soins :** cette armure (ou bouclier) peut soigner la moitié des dégâts reçus par son utilisateur. Elle ne peut soigner personne d'autre et n'affecte ni le poison, ni les maladies ni aucun dégât autres que les blessures.

**Armures ou boucliers**

| 10.a. | Taille | 10.b. | Type |
|---|---|---|---|
| 01-68 | Humain | 01-10 | Cuir |
| 69-81 | Nain | 11-17 | Lorica |
| 82-91 | Elfe | 18-30 | Cotte de mailles |
| 92-98 | Petite-gens | 31-39 | Harnois de toutes pièces |
| 99-00 | Géant | 40-50 | Armure de plates |
| | | 51-75 | Bouclier |
| | | 76-77 | Lorica et bouclier |
| | | 78-85 | Cotte de mailles et bouclier |
| | | 86-90 | Harnois et bouclier |
| | | 91-00 | Armure de plates et bouclier |

**10.c. Force de l'armure ou du bouclier**

| Cuir | Lorica Mailles | Harnois Plates | Bouclier | Force | Chance d'être spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 01-70 | 01-60 | 01-50 | 01-40 | +1 | 10 |
| 71-88 | 61-81 | 51-74 | 41-67 | +2 | 15 |
| 89-96 | 82-92 | 75-88 | 68-84 | +3 | 20 |
| 97-99 | 93-98 | 89-96 | 85-94 | +4 | 25 |
| 00 | 99-00 | 97-00 | 95-00 | +5 | 30 |

**10.d. Armure ou bouclier spécial**

| d% | Pouvoirs spécial |
|---|---|
| 01-07 | Absorption |
| 08-17 | Charme |
| 18-24 | Désenvoûtement |
| 25-34 | Électricité |
| 35-37 | Éthéralité |
| 38-43 | Forme gazeuse |
| 44-53 | Invisibilité |
| 54-58 | Perte d'énergie |
| 59-67 | Rapidité |
| 68-75 | Réflexion |
| 76-90 | Soins |
| 91-00 | Vol |

**Vol :** sur commande, l'armure (ou le bouclier) créé sur son utilisateur un effet de vol persistant pendant 12 tours (2 heures). Il est alors possible de voler par simple concentration, à la vitesse de 108 m par tour (36 m par round), comme grâce au sort de magicien de 3e niveau.



# 11. Projectiles ou lanceurs de projectiles

**Table 11.a. Type**

| d% | Nom de l'objet | Classe d'arme |
|---|---|---|
| 01-37 | Flèches | A |
| 38-59 | Carreaux | A |
| 60-70 | Pierre de fronde | A |
| 71-72 | Sarbacane | D |
| 73-80 | Arc, long | D |
| 81-85 | Arc, court | D |
| 86-87 | Arbalète, lourde | D |
| 88-92 | Arbalète, légère | D |
| 93-00 | Fronde | D |

**Table 11.c. Bonus des projectiles**

| d% | Type de bonus |
|---|---|
| 01-05 | Charme |
| 06-10 | Chercheur |
| 11-13 | Désarmement |
| 14-17 | Dissipation |
| 18-24 | Escalade |
| 25-28 | Étourdissement |
| 29-34 | Hurleur |
| 35-39 | Intermittence |
| 40-46 | Lumière |
| 47-50 | Morsure |
| 51-56 | Parlant |
| 57-61 | Pénétration |
| 62-65 | Rechargement |
| 66-69 | Sanglant |
| 70-79 | Soins |
| 80-83 | Submersion |
| 84-85 | Téléportation |
| 86-90 | Transport |
| 91-92 | Tueur |
| 93-00 | Volant |

1. Chercher le type de projectile ou de lanceur dans la *table 11.b*. Noter la classe d'arme.
2. Chercher la force de l'arme dans la *table 11.b.*, utilisant la colonne correspondant à la classe d'arme.
3. Tirer les chances de bonus données dans la *table 11.b*. Ne faire qu'un tirage par projectile ou lanceur de projectile.
4. L'objet est-il un projectile ou un lanceur de projectiles ?

**Projectile :** s'il existe un bonus, déterminez-en le type en utilisant la *table 11.c.* Servez-vous de la *table 11.d.* pour connaître le nombre de projectiles découverts. En cas de bonus, divisez ce dernier nombre par 2 (en arrondissant au chiffre supérieur) ; tous les projectiles posséderont le même bonus.

**Lanceurs de projectiles :** faire le tirage de Portée supplémentaire en utilisant la *table 11.e.* En cas de bonus, déterminez-en le type exact grâce aux *tables 14.a-c.*

**Nouvelles armes :** les lanceurs de projectiles décrits dans les présents volumes (sarbacane et arbalète lourde) sont inclus

**Table 11.b. Force des projectiles et lanceurs de projectiles**

| Classe d'arme A | Classe d'arme D | Force de l'arme | Chance de posséder un bonus* |
|---|---|---|---|
| 01-40 | 01-70 | +1 | 30 |
| 41-67 | 71-88 | +2 | 25 |
| 68-84 | 89-96 | +3 | 20 |
| 85-94 | 97-99 | +4 | 15 |
| 95-00 | 00 | +5 | 10 |

** Projectiles : utilisez 11.c.*
*Lanceurs de projectiles : utilisez 14.a-c.*

**Table 11.d. Nombre trouvé**

*(projectile seulement)*

| Force de l'arme | Nombre trouvé |
|---|---|
| +1 | 2-20 (2d10) |
| +2 | 2-16 (2d8) |
| +3 | 2-12 (2d6) |
| +4 | 2-8 (2d4) |
| +5 | 2-5 (1d4+1) |

**11.e. Portée supplémentaire**

*(lanceurs seulement)*

| 1d4 + force de l'arme | Multiplicateur de portée |
|---|---|
| de 2 à 4 | 1 (pas de bonus) |
| de 5 à 7 | 1,5 (bonus de 50 %) |
| de 8 à 8 | 2 (bonus de 100 %) |

dans les tables. Si vous ne souhaitez pas les utiliser, faîtes un nouveau tirage au cas où ils apparaîtraient.

**Portée supplémentaire (lanceurs uniquement) :** lancez 1d4 et ajoutez au résultat la force de l'arme. Cherchez le résultat dans la *table 11.e.* puis multipliez la portée maximum pour chaque catégorie de distance (courte, moyenne et longue) par le nombre donné.

Notez les nouvelles portées de manière à pouvoir vous y référer rapidement au cours du jeu.

**Effets combinés :** si un projectile et un lanceur de projectiles possèdent tous deux des « plus », c'est le total qui s'applique dans tous les cas. *Exemple :* des flèches normales lancées par un *arc long +1* peuvent blesser des gargouilles (endommagées uniquement par la magie).

**Bonus des projectiles (projectiles exclusivement) :** un projectile magique est généralement privé de son enchantement après une utilisation, qu'il ait ou non touché sa cible. Pourtant si le projectile possède un bonus, un coup manqué ne détruira pas toujours la magie, sauf mention contraire dans les descriptions suivantes. Si le projectile est récupéré après un coup manqué, il peut généralement être réutilisé.

▪ **Charme** : la victime touchée doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine d'être *charmée* par l'utilisateur (comme par les sorts *charme-personnes* ou *charme-monstres*).

▪ **Chercheur** : ce bonus ne s'applique que si le projectile est tiré sur un objet. Il touchera automatiquement tout objet visé se trouvant à sa portée, pourvu que la distance à parcourir ne soit pas obstruée. Il est possible de l'utiliser comme projectile de désarmement, pour trancher une corde normale, percer un sac, pousser un bouton, déclencher un piège, etc. Il manquera automatiquement toute créature sur laquelle on le tirera.

▪ **Désarmement** : ce bonus ne fonctionnera que si la victime frappée tient en main une arme ou un autre objet. La victime doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine de lâcher l'objet. Celui-ci peut généralement être récupéré en un round (sauf s'il tombe dans un précipice, si quelqu'un d'autre le ramasse, etc.).

▪ **Dissipation** : lorsque ce projectile atteint sa cible, il crée un effet de *dissipation de la magie*, centré sur son point d'impact (cube de 6 m de côté), comme lancé par un personnage de 15e niveau.

▪ **Escalade** : ce bonus ne s'applique que si le projectile est lancé sur un objet. Il s'attache fermement à tout objet frappé puis crée une corde magique longue de 15 m qui sort de l'une de ses extrémités. Celle-ci pourra supporter un poids quelconque mais disparaîtra au bout d'un tour – ou sur ordre de l'utilisateur. Après avoir touché sa cible, le projectile ne peut plus être déplacé. Il disparaît en même temps que la corde.

▪ **Étourdissement** : une victime frappée par ce projectile doit lancer un jet de protection contre les sorts ; en cas d'échec, elle est étourdie pour 1-6 rounds. Une victime *étourdie* ne peut se concentrer et souffre d'une pénalité de -2 à tous ses jets de protection, de –4 sur tous ses jets de toucher et de +4 sur sa classe d'armure.

▪ **Hurleur** : l'effet de ce projectile se produit lorsqu'il est lancé, même dans le cas où il manque sa cible. En fendant l'air il produit un cri puissant, forçant toutes les créatures se trouvant à moins de 9 m de son chemin à faire un tirage de moral. En cas d'échec, les victimes battent en retraite, effrayées, durant 1-8 rounds.

▪ **Intermittence** : ce projectile ne frappera jamais un ami de l'utilisateur, disparaissant puis apparaissant de nouveau jusqu'à ce qu'il atteigne un ennemi (si la vue de

l'ennemi est bloquée par des amis, il est possible de frapper le jet de toucher d'une pénalité).

▪ **Lumière** : ce projectile peut créer un effet similaire au sort de *lumière* (9 m de diamètre) soit sur ordre, soit en frappant sa cible. Une victime touchée doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine d'être aveuglée (comme si le sort avait été lancé sur ses yeux). Lorsque la *lumière* est créée, le projectile se désintègre.

▪ **Morsure** : lorsque ce projectile atteint sa cible, il se transforme en serpent venimeux. En plus de recevoir les dégâts normaux, la victime doit lancer un jet de protection contre le poison ; un échec signifie la mort (ou bien, au choix du MD, des dégâts supplémentaires : 2-12, 2-20 ou 2-40 sont des valeurs recommandées).

▪ **Parlant** : ce projectile manquera automatiquement toute créature visée. On l'utilise pour la communication. L'utilisateur peut lui confier un message de 20 mots ou moins puis le lancer, indiquant un endroit se trouvant à moins de 15 kilomètres ou bien visant une cible. Le projectile atterrira automatiquement sur le sol, près de sa cible et répétera le message à haute voix.

▪ **Pénétration** : ce projectile ne peut être freiné par les buissons, les toiles d'araignées magiques ou autres) ni les autres formes de couvertures. La classe d'armure de la victime n'est modifiée par aucune sorte de couverture.

▪ **Rechargement** : lorsqu'il est lancé, ce projectile ne produit aucun effet particulier. Laissé dans un carquois ou un sac en compagnie d'autres projectiles du même type, il en créera magiquement 1-20 supplémentaires par jour (de type normal, non-magiques).

▪ **Sanglant** : lorsque ce projectile frappe une créature, il lui inflige des dégâts normaux. De plus il entraîne par la suite la perte de 1 pv par round jusqu'à ce que des soins magiques soient appliqués (*potion*, tous sorts de *soins*, etc.). Néanmoins les morts-vivants et les monstres construits (golems, statues vivantes, etc.) ne peuvent être blessés ainsi et ne reçoivent que les dégâts initiaux.

▪ **Soins** : de toute évidence ce projectile n'a pas de pointe, et porteur d'un symbole sacré. Lorsqu'il frappe une créature, il ne lui inflige aucun dégât. Au contraire il lui *soigne* 2-12 points de dégâts, plus 2 points supplémentaires par « plus » qu'il possède.

▪ **Submersion** : lancé sur une embarcation, quelle qu'elle soit, ce projectile détruit 11-20 (1d10+10) points de structure en atteignant sa cible (on utilise la classe d'armure du vaisseau comme si le projectile constituait une attaque par catapulte ou bélier ; voir les règles Expert, page 43).

▪ **Téléportation** : une victime frappée par ce projectile doit réussir un jet de protection contre les sorts, avec un bonus de +2, sous peine d'être *téléporté* à 1-150 kilomètres de là, la direction et la distance étant déterminées aléatoirement. Contrairement à l'effet du sort de magicien, la victime ne peut se matérialiser en altitude, ni au sein d'un objet solide.

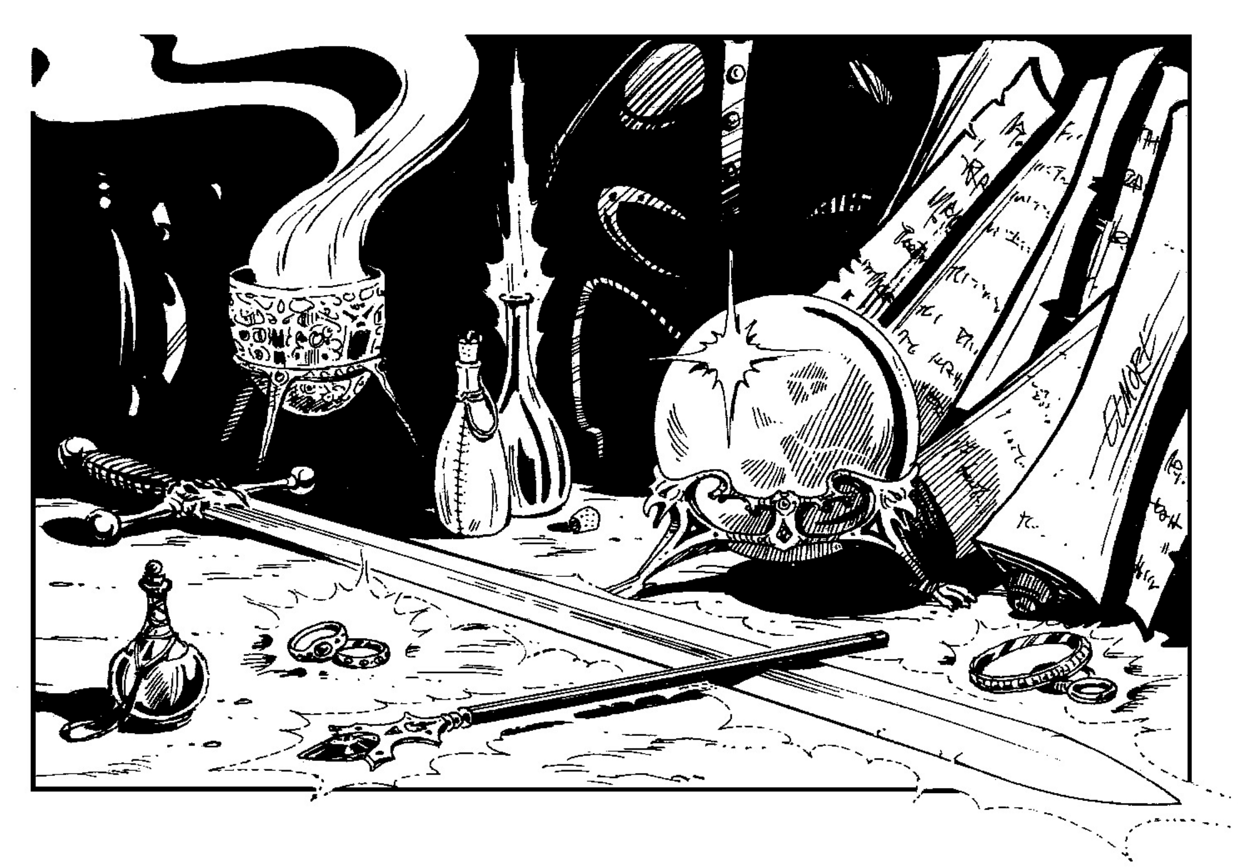
▪ **Transport** : une victime frappée par ce projectile doit lancer un jet de protection contre les sorts, En cas d'échec elle est envoyée à un maximum de 108 m de sa position initiale, au choix de l'utilisateur du projectile. L'effet est identique à celui du sort de magicien *porte dimensionnelle* ; la victime ne peut réapparaître au sein d'un objet solide. (voir la description du sort dans les règles Expert, page 14).

▪ **Tueur** : utilisez la *table 14.b.* pour déterminer un type d'adversaire. Lorsque cet adversaire est frappé par un tel projectile, il doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels, sous peine de mourir, instantanément ramené à 0 point de vie.

▪ **Volant** : ce projectile peut être lancé à une distance 5 fois supérieure à la normale. Si le lanceur de projectile n'est pas magique, utilisez les portées suivantes :

| | |
|---|---|
| Pierre de fronde | 60/120/240 |
| Flèche, arc court | 75/150/225 |
| Flèche, arc long | 105/210/315 |
| Carreau, arbalète légère | 90/180/270 |
| Carreau, arbalète lourde | 120/240/360 |

Si le lanceur de projectiles est magique, les effets sont cumulatifs ; multipliez chaque portée maximum (déterminées pour le lanceur) par cinq.



# 12. Épées

Quand il se sert d'une épée magique, le joueur ajoute à son jet pour toucher et aux dégâts qu'il inflige le nombre indiqué par le « + » de l'arme. Certaines épées ont des « + » qui ne s'appliquent qu'à des créatures particulières. Les restrictions dues aux classes des personnages concernent également les armes magiques. *Par exemple :* un clerc ne peut toujours pas se servir d'une épée, même si elle est magique.

Deux des épées fournies dans la liste lancent des sorts de clerc. Référez-vous à ces sorts pour en connaître les effets exacts. Chaque effet ne peut servir qu'une fois par aventure ou une fois par jour. Les sorts peuvent être directement lancés par l'utilisateur de l'arme magique. Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des sorts de clerc ou de magicien à l'épée.

Vous pouvez choisir la taille de l'épée (pour la plupart, il s'agit d'épées normales, mais on peut avoir des épées courtes ou des espadons – épées à deux mains), ou la déterminer au hasard.

10 % des épées magiques trouvées en aventure sont maudites. Ces épées paraissent parfaitement « normales » suivant le type d'épée magique obtenue, jusqu'à ce qu'elles soient utilisées lors d'un dangereux combat. La malédiction se révélera à ce moment précis (voir les règles de Base pour plus de détails). Une fois qu'une arme maudite est utilisée en combat, le personnage ne voudra pas s'en défaire et combattra toujours avec. Un personnage peut se débarrasser d'une arme maudite grâce au sort de *dissipation du mal* ou par un *désenvoûtement*.

Le MD devrait déterminer aléatoirement le type de l'épée (courte, normale ou à deux mains). Il est possible de connaître l'intelligence de l'arme ; au hasard, lancez 1d20. Un résultat de 14 ou moins indique une absence d'intelligence ; avec un résultat de 15 ou plus, reportez-vous au chapitre des **épées intelligentes** pour plus de détails. Les nouvelles épées magiques sont expliquées ci-dessous.

▪ **Épée +1, localisation d'objets** : celle-ci est similaire au sort de magicien, avec une portée de 36 m, utilisable une fois par jour.

▪ **Épée +1, langue de feu** : quand le mot magique est prononcé par l'utilisateur, la lame de cette arme s'embrase instantanément, et produit des flammes jusqu'à ce que le mot soit à nouveau prononcé. Quand elle brûle, la lame bénéficie d'un +2 pour toucher les hippogriffes, les pégases, les rocks et les trolls ; et d'un +3 contre les morts-vivants et les sylvaniens. Tous les dégâts provenant de l'épée quand elle est embrasée correspondent à des brûlures (par exemple, les trolls ne peuvent pas régénérer les tissus brûlés par cette lame).

▪ **Épée +1, vampirique** : cette arme cause une perte d'énergie vitale lorsqu'elle atteint sa victime. Celle-ci perdra un niveau d'expérience, ou un dé de vie s'il s'agit d'un monstre, chaque fois que la lame fait mouche, en plus des dégâts physiques, l'utilisateur peut prononcer le mot magique une fois que l'arme a effectivement atteint sa cible de façon à faire agir ses pouvoirs. Cependant, cette arme ne peut affecter les créatures dotées de pouvoirs similaires (vampires, perte d'énergie) ni absorber plus de 5-8 dés de vie ou niveaux (après quoi elle redevient une arme magique +1 sans pouvoirs spéciaux).

▪ **Épée +1, de souhaits** : cette épée exaucera 1-4 *souhaits*. L'utilisateur devra tenir l'épée en main au moment où il fait le vœu. Une fois qu'un des vœux est prononcé, il est perdu définitivement. Les *souhaits* sont des sorts extrêmement puissants et devraient être utilisés avec beaucoup de précautions (sous le contrôle du MD).

▪ **Épée +2, charmeuse** : cette épée possède les mêmes pouvoirs que le sort de magicien *charme-personnes*, avec une portée de 36 m, utilisable trois fois par semaine.

## Épées intelligentes

Certaines épées magiques peuvent être intelligentes et disposer d'autres pouvoirs spéciaux. Les armes intelligentes devraient être jouées par les MD, comme un PNJ. Ces armes n'ont pas de sagesse et doivent être jouées en conséquence, en se basant sur la sagesse de l'utilisateur afin de prendre des décisions.

Le premier pas du MD est de déterminer s'il s'agit d'une arme intelligente « ordinaire » ou d'une épée spéciale. Ces dernières sont extrêmement rares ; elles devraient toujours être placées dans un donjon avec beaucoup d'attention et n'être jamais obtenues d'une manière aléatoire. Si vous décidez d'utiliser une épée spéciale dans votre donjon, reportez-vous à la page 39 du livret MD des règles CM. Sinon, suivez les procédures ci-dessous :

1. Déterminez l'*intelligence* de l'arme (1d20) et les langues connues.
2. Trouvez l'alignement de l'arme (1d20).
3. Trouvez les pouvoirs de l'épée (d%). Dans le cas de pouvoirs supplémentaires, lancez un nouveau d%.
4. Trouvez l'égo de l'épée (1d12).

**1. Intelligence :** souvenez-vous que toute épée est intelligente sur un résultat de 15 ou plus sur 1d20 (ou, si vous, MD, le décidez). Lancez 1d20 pour connaître l'intelligence exacte de l'arme.

**Langages :** une épée parlante converse à haute et intelligible voix quand on la sort de son fourreau, quand on la tient droite et quand on la questionne. Elle coopérera normalement, dans les limites de ses pouvoirs. Les épées capables de *lire la magie* peuvent également lire les langues qu'elles parlent. Une épée parlante peut parler le nombre de langues obtenues aux dés plus son langage d'alignement. Le MD doit choisir les langues parlées par cette arme.

**2. Alignement :** déterminez l'alignement de l'épée intelligente (lancez 1d20) :

| | |
|---|---|
| 1-13 | = Loyal |
| 14-18 | = Neutre |
| 19-20 | = Chaotique |

L'alignement d'une épée ne peut pas être détecté à moins que celle-ci ne soit tenue en main. Si la créature est du même alignement, il n'y aura pas de mauvaises réactions. Cependant, si l'alignement diffère, l'utilisateur subira des dégâts à chaque round pendant lequel l'arme est touchée ou tenue, suivant la table ci-dessous :

| Alignement de l'utilisateur | Alignement de l'épée | Dégâts par round |
|---|---|---|
| Loyal | Neutre | 1-6 |
| | Chaotique | 2-12 |
| Neutre | Loyal | 1-6 |
| | Chaotique | 1-6 |
| Chaotique | Loyal | 2-12 |
| | Neutre | 1-6 |

**3. Pouvoirs :** lancez 1d% pour chaque pouvoir primaire de l'épée, suivant son intelligence, et reportez-vous à la table qui suit. Les résultats identiques ne comptent pas et les dés sont alors relancés. L'utilisateur doit tenir l'arme en main et se concentrer afin de faire fonctionner les facultés de l'arme, une fois par round. Un pouvoir primaire peut servir aussi souvent que nécessaire, à moins que la description ne donne des indications différentes. Un pouvoir extraordinaire ne peut servir que trois fois par jour, à moins qu'il n'en soit indiqué autrement.

| d% | Pouvoirs primaires |
|---|---|
| 01-10 | Détection du Mal (Bien) |
| 11-15 | Détection des pierres précieuses |
| 16-25 | Détection de la magie |
| 26-35 | Détection des métaux |
| 36-50 | Détection des murs et salles pivotantes |
| 51-65 | Détection des pentes |
| 66-75 | Détection des passages secrets |
| 76-85 | Détection des pièges |
| 86-95 | Détection de l'invisible |
| 96-99 | 1 Pouvoir extraordinaire |
| 00 | Faites 2 autres jets sur cette table |

▪ **Détection de l'invisible** : l'épée peut voir tous les objets ou créatures invisibles ou dissimulés (mais pas les passages secrets) dans un rayon de 6 mètres.

▪ **Détection de la magie** : l'épée peut faire luire tout ce qui est magique dans un rayon de 6 mètres (suivant les effets du sort), jusqu'à trois fois par jour.

▪ **Détection du Mal (Bien)** : l'épée est capable de détecter un type de moralité jusqu'à 6 mètres. Aucune épée ne peut détecter les deux types en même temps.

▪ **Détection des métaux** : l'épée peut détecter n'importe quel type de métal qui lui est demandé dans un rayon de 18 mètres. Elle pointera dans la direction où se trouve le métal.

▪ **Détection des murs et des salles pivotants** : l'épée peut détecter ces éléments dans un rayon de 3 mètres.

▪ **Détection des pierres précieuses** : l'épée peut détecter n'importe quel type de gemmes et leur quantité, dans un rayon de 18 mètres en pointant dans leur direction.

▪ **Détection des passages secrets** : l'épée peut détecter les passages secrets dans un rayon de 3 mètres jusqu'à 3 fois par jour.

▪ **Détection des pentes** : l'épée peut sentir tous les passages en pente sur 3 mètres.

▪ **Détection des pièges** : l'épée peut détecter les pièges jusqu'à 3 fois par jour, sur 3 mètres de rayon.

▪ **Pouvoirs extraordinaires** : on ne peut en obtenir que si l'arme atteint ou dépasse 12 points d'intelligence ou si vous obtenez un résultat de 96-99 sur la table des pouvoirs primaires. Servez-vous de la table suivante pour déterminer ces pouvoirs. En dehors de *dégâts additionnels* et de *guérison*, les résultats identiques ne comptent pas et les dés concernés doivent alors être relancés.

▪ **Clairaudience** : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut entendre tous les bruits d'un endroit dans un rayon de 18 mètres à partir des oreilles d'un personnage s'y trouvant.

| d% | Pouvoirs extraordinaires |
|---|---|
| 01-10 | Clairaudience |
| 11-20 | Clairvoyance |
| 21-30 | ESP |
| 31-35 | Dégâts additionnels (*) |
| 36-40 | Vol |
| 41-45 | Guérison (*) |
| 46-54 | Illusion |
| 55-59 | Lévitation |
| 60-69 | Télékinésie |
| 70-79 | Télépathie |
| 80-88 | Téléportation |
| 89-97 | Rayon X |
| 98-99 | 2 jets supplémentaires sur cette table* |
| 00 | 3 jets supplémentaires sur cette table* |

*(*) Peut être obtenu plusieurs fois*
** Ignorez tous nouveaux résultats de 98 ou plus.*

▪ **Clairvoyance** : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut voir dans n'importe quel endroit à moins de 18 mètres, par les yeux d'une créature s'y trouvant.

▪ **Dégâts additionnels** : l'utilisateur peut faire quatre fois plus de dégâts à chaque coup. Le pouvoir dure 1-10 rounds lorsque le mot magique est prononcé. Si le joueur obtient plusieurs fois sur la table des pouvoirs extraordinaires le résultat « dégâts additionnels », ces dégâts augmentent à chaque fois de 1 facteur (5 fois, 6 fois, etc.)

▪ **ESP** : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut écouter les pensées superficielles d'une créature se trouvant dans les 18 mètres.

▪ **Illusion** : l'utilisateur peut créer une *force fantasmagorique* comme le sort de magicien.

▪ **Guérison** : l'épée peut soigner jusqu'à 6 points de vie par jour au rythme d'un point par round. Quand on obtient plusieurs fois « guérison », le total de points de vie soignés augmente à chaque fois de 6 (12, 18, etc.), mais la vitesse de guérison ne change pas.

▪ **Lévitation** : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut flotter dans les airs pendant trois tours maximum.

▪ **Rayons X** : l'utilisateur peut voir à travers les objets, comme s'il portait un *anneau de rayons X*.

▪ **Télékinésie** : l'utilisateur peut déplacer un ou plusieurs objets pesant jusqu'à 2.000 po en se concentrant simplement, comme avec l'anneau du même nom.

▪ **Télépathie** : ceci fonctionne de la même manière que l'*ESP*, mis à part qu'on peut transmettre des pensées (comme avec le *casque de télépathie*).

▪ **Téléportation** : l'utilisateur peut se *téléporter* une fois par jour, comme avec le sort du même nom.

▪ **Vol** : comme avec la potion du même nom, l'utilisateur peut voler dans les airs pendant 3 tours maximum.

**4. Égo :** lancez 1d12 pour déterminer l'égo de l'épée. L'égo est une mesure de la force de la personnalité de l'arme.

Maintenant, additionnez l'égo et l'Intelligence pour obtenir sa force de volonté. Ajoutez 1 à ce total pour chaque pouvoir extraordinaire (s'il y en a). Prenez note de la force de volonté totale de l'arme.

Quand on se sert d'une arme intelligente, il y a des chances que celle-ci tente de contrôler l'utilisateur ! Le MD doit comparer la force de volonté de l'arme à celle du propriétaire (voir conflits de personnalité).

La force de volonté d'un personnage est son Intelligence additionnée à sa Sagesse. Le MD peut y soustraire 1-8 points si le personnage est blessé. Si l'utilisateur et l'épée sont d'alignement différent, la force de volonté de l'arme peut augmenter de 1-10 points. Ceci doit être déterminé séparément pour chaque personnage.

**Conflits de personnalité :** une épée intelligente peut tenter de contrôler son propriétaire dans les cinq situations suivantes :

1. Quand le personnage utilise l'épée pour la première fois.
2. Quand le personnage est blessé et qu'il lui reste moins de la moitié de ses points de vie.
3. Quand le propriétaire obtient une autre arme magique.
4. Quand quelqu'un d'autre utilise l'arme.
5. Quand un dessein spécial pourrait être employé (si l'épée en a un).

Lors d'un conflit de personnalité le MD compare simplement les force de volonté du personnage et de l'arme. Celui qui possède le score le plus haut prend le contrôle de l'autre ! Le MD décide de ce que l'épée veut faire si elle contrôle son utilisateur. Le contrôle dure jusqu'à ce que l'épée soit satisfaite ou jusqu'à ce que la situation qui a causé la prise de contrôle soit terminée. Les résultats les plus courants sont les suivants :

Éloigner l'utilisateur d'autres armes magiques, ou l'obliger à s'en défaire.

Forcer l'utilisateur à charger en combat pour la gloire.

Forcer l'utilisateur à se rendre à un personnage, soit parce que ce dernier est plus riche, soit parce qu'il est plus facile à contrôler.

Forcer l'utilisateur à dépenser plus d'or afin de décorer l'épée, son fourreau, etc.

## Épées spéciales

Les épées spéciales sont créées par de puissants personnages dans des buts précis. Ces épées sont placées dans des endroits où il sera possible de les trouver puis de les utiliser pour accomplir ce pour quoi elles ont été forgées. Les desseins spéciaux qui suivent sont les plus courants ; le MD peut en créer d'autres. Aucune épée n'est créée pour plus d'un dessein.

1. **Tuer un type de personnage** (clercs, magiciens, etc.)
2. **Tuer un type de monstre** (gargouilles, dragons, etc.)
3. **Tuer une créature particulière**
4. **Tuer une race précise** (elfes, nains, etc.)
5. **Vaincre un alignement particulier**

Les épées spéciales ont toutes un score de 12 en Intelligence (voir table des langages et des facultés) et en égo. Chaque épée spéciale a les pouvoirs suivants, en fonction de l'alignement de l'arme et de son dessein spécial :

Une **épée Loyale** paralysera un adversaire Chaotique à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre les sorts.

Une **épée Neutre** fait bénéficier l'utilisateur d'un +1 sur tous ses jets de protection.

Une **épée Chaotique** oblige une victime Loyale à réussir un jet de protection contre la pétrification, ou bien celle-ci est transformée en statue de pierre.

## Épées maudites

Les épées peuvent être maudites ! Quand les dés indiquent une épée dans le trésor, lancez 1d20 à nouveau. Si le résultat est de 1-3, il s'agira alors d'une épée *maudite*. Cependant, elle semblera parfaitement normale (quel que soit le type d'épée obtenu) jusqu'à ce qu'un combat à mort se produise. À ce moment précis, la malédiction se révélera.

Une épée maudite pénalisera de 1 point le jet pour toucher et les dégâts de l'utilisateur, au lieu de lui donner un bonus. Une fois qu'une épée maudite est utilisée en combat, son propriétaire ne peut plus s'en débarrasser. S'il la vend ou s'il se la fait voler, le personnage alors victime d'un *envoûtement* désirera ardemment récupérer son arme. Le personnage voudra toujours se servir de cette arme en combat (en tant que MD, vous direz au joueur que c'est ce que le personnage veut, et pas de discussion !). Seuls un mage ou un clerc PNJ de haut niveau peuvent aider le personnage à se débarrasser de cette malédiction. Une fois le sort dissipé, l'épée deviendra une arme magique « normale » du type obtenu à l'origine.

## Épées pour les règles Compagnon

1. Déterminez le type de l'épée (*table 12.a.*). Notez la classe d'arme qui conditionne la colonne utilisée pour l'étape 2.

2. Déterminez la force de l'arme (*table 12.b.*). Tirez les chances de posséder un bonus (pourcentage donné). Si bonus il y a, refaire un tirage : une épée peut posséder jusqu'à 3 bonus différents. Lorsque le nombre de bonus est connu, utilisez les tables 14.a-c pour en trouver les types exacts.

3. Déterminer l'intelligence de l'épée s'il y a lieu (*table 12.c.*). Utiliser les détails donnés plus haut pour déterminer l'alignement, les pouvoirs, les conflits de personnalité, etc. On peut si on le souhaite tirer l'ego de l'épée sur 1d20 au lieu d'1d12.

**12a. Type**

| d% | Classe d'arme | Type |
|---|---|---|
| 01-65 | C | Normal |
| 66-84 | C | Courte |
| 85-92 | D | À 2 mains |
| 93-00 | D | Bâtarde |

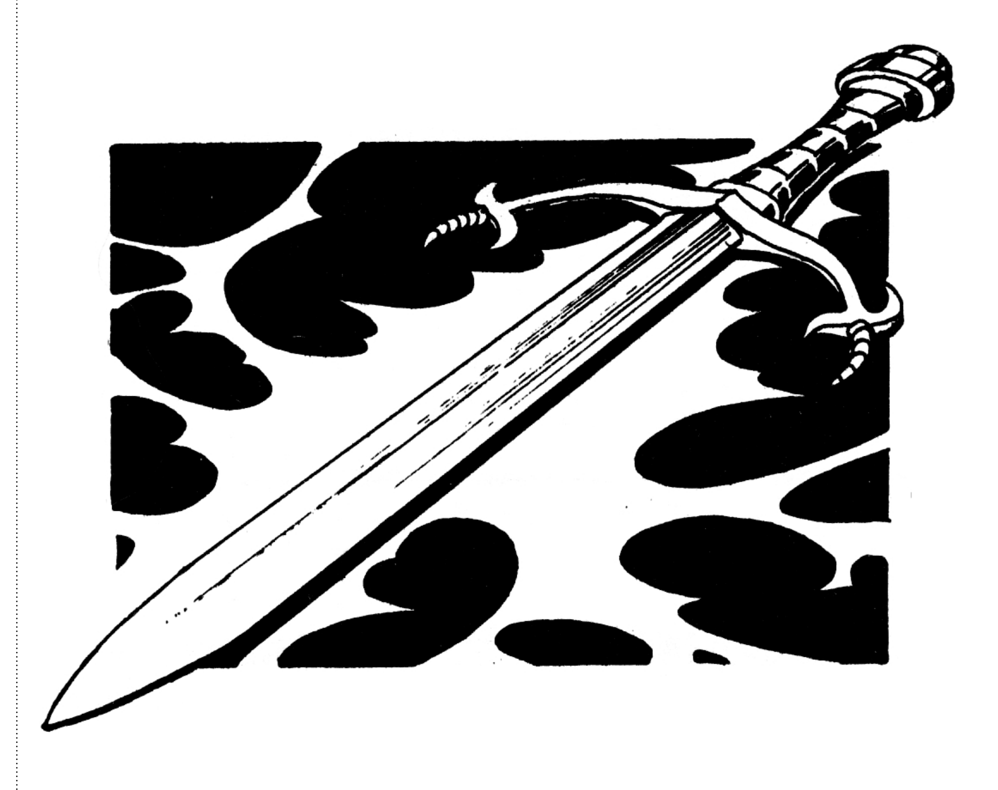
**12b. Force**

| Classe d'arme C | Classe d'arme D | Force de l'arme | Chance de bonus |
|---|---|---|---|
| 01-60 | 01-70 | +1 | 40 |
| 61-81 | 71-88 | +2 | 30 |
| 82-92 | 89-96 | +3 | 25 |
| 99-00 | 00 | +5 | 15 |

**12.c. Intelligence de l'épée**

| d% | INT | Communication | Pouvoirs | Langages |
|---|---|---|---|---|
| 01-79 | Aucune | Aucune | Aucun | Aucun |
| 80-85 | 7 | Empathie | 1P | Aucun |
| 86-90 | 8 | Empathie | 2P | Aucun |
| 91-94 | 9 | Empathie | 3P | Aucun |
| 95-97 | 10 | Parole | 3P | 1-3 |
| 98-99 | 11 | Parole | 3P + LM | 1-6 |
| 00 | 12 | Parole | 3P + LM + 1E | 2-8 |

*Si une intelligence est indiquée, reportez-vous aux règles Expert, pages 63-64.*
*P = Pouvoir primaire.*
*E = Pouvoir extraordinaire*
*LM = Lecture de la magie sur commande.*



# 13. Armes diverses

1. Chercher le type d'arme sur la *table 13.a.* Noter la classe d'arme pour l'utiliser dans l'étape 2.
2. Chercher la force de l'arme dans la *table 13.b.*, utilisant la colonne de classe d'arme appropriée. Tirer la chance de posséder un bonus (pourcentage). Si bonus il y a, *refaire un tirage*. Un maximum de 2 bonus peut être appliqué. Utiliser les *tables 14.a-c* pour déterminer les bonus exacts.

**Table 13.a. Type de l'arme**

| d% | Nom de l'arme | Classe d'arme |
|---|---|---|
| 01-05 | Arme d'hast | D |
| 06-07 | Bolas | B |
| 08 | Bolas de retour | B |
| 09-20 | Dague | B |
| 21-23 | Dague de retour | B |
| 24-25 | Filet | B |
| 26 | Filet de retour | B |
| 27-29 | Fouet | C |
| 30-38 | Hache d'arme | C |
| 39-44 | Hachette | B |
| 45-46 | Hachette de retour | B |
| 47-49 | Javelot | B |
| 50 | Javelot de retour | B |
| 51-54 | Lance | D |
| 55-64 | Lance de fantassin* | B |
| 65-67 | Lance de fantassin de retour* | B |
| 68-77 | Marteau | C |
| 78-80 | Marteau de retour | C |
| 81-92 | Masse | C |
| 93-97 | Massue | C |
| 98-00 | Matraque | C |

**ou trident, si désiré.*

**Table 13.b. Force des armes diverses**

| Classe de l'arme | | | Force de l'arme | Chance de bonus |
|---|---|---|---|---|
| B | C | D | | |
| 01-50 | 01-60 | 01-70 | +1 | 40 |
| 51-74 | 61-81 | 71-88 | +2 | 30 |
| 75-88 | 82-92 | 89-96 | +3 | 20 |
| 89-96 | 93-98 | 97-99 | +4 | 15 |
| 97-00 | 99-00 | 00 | +5 | 10* |

**Si un bonus est présent, utilisez automatiquement la table 14.c. (talents).*

**Nouvelles armes :** les nouvelles armes décrites dans les présents volumes (bolas, filet, fouet et matraque) sont incluses dans les tables. Si vous ne désirez pas les utiliser, relancez les dés lorsque le tirage les désigne. Si vous désirez introduire le trident dans votre campagne, faites-le à la place d'un javelot normal.

**Armes de retour :** ce type d'arme de jet reviendra à son utilisateur s'il manque sa cible. On les appelle parfois « armes boomerang ». Si elle manque sa cible, l'arme reviendra à la fin du même round et pourra être automatiquement rattrapée par celui qui l'a lancée (à moins qu'il ne soit paralysé, confus, immobile etc.). Si elle touche sa cible, l'arme ne revient pas d'elle-même.

**Intelligence :** contrairement aux épées, les armes diverses ne sont généralement pas intelligentes. Si désiré, il est possible d'utiliser la *table 12.c.*, en appliquant une pénalité de –6 % à tous les tirages ; seules les épées doivent pouvoir atteindre une intelligence de 10 ou plus.



# 14. Bonus des armes

## Classes d'armes

Les armes magiques sont fabriquées par un procédé spécial, généralement appliqué par un magicien travaillant en collaboration avec un armurier ou un forgeron. La « classe d'arme » mesure la difficulté de leur construction. Les tables de types d'armes indiquent la classe d'arme de chacune. Les armes de *classe A* sont de petits objets magiques temporaires, ceux que l'on trouve le plus fréquemment. Les armes de *classe D* sont les plus grandes et les plus rares.

Le MD peut inventer de nouvelles armes selon ses désirs. Chaque nouvelle arme doit recevoir une classe d'arme. Les notes suivantes pourront se révéler utiles à ce sujet :

Les armes de *classe A* sont des objets temporaires ; elles deviennent généralement non-magiques après avoir été utilisées une fois, même si le dé de toucher indique qu'elles ont manqué leur cible.

Les armes de *classe B* comprennent toutes les armes de jet (lancées à la main, par opposition aux armes de trait) et les petites armes de mêlée.

Les armes de *classe C* sont les armes de corps à corps plus grandes, comme les épées courtes ou normales.

Les armes de *classe D* comprennent toutes les armes à 2 mains (dont l'épée bâtarde), ainsi que tous les lanceurs de projectiles.

## Création d'armes spéciales

Vous souhaiterez peut-être sélectionner les armes en ayant à l'esprit un thème ou un but, plutôt que les déterminer aléatoirement. *Exemple :* si vous voulez placer une arme spéciale pour un clerc, choisissez une masse ou un marteau sur la table des armes diverses (*13.a.*), sélectionnez un bonus contre les morts-vivants *table 14.a.* et parez-la d'un talent de détournement des pertes d'énergie (*table 14.c.*). Ainsi vous pourrez fournir aux personnages les outils dont ils auront besoin pour accomplir au sein de la campagne des aventures spécifiques.

Souvenez-vous que l'arme demeurera présente après la fin de la crise. Quoiqu'elle puisse être supprimée par la suite (grâce à des voleurs, des dégâts particuliers ou des moyens magiques divers) il vous appartient d'éviter d'introduire des objets trop puissants, susceptibles de causer des problèmes dans l'avenir.

**Note :** cette section ne doit pas être utilisée pour les projectiles ; voir la *table 11.c.*

Le bonus typique d'une arme est constitué par une force accrue face à un certain type d'adversaire. Néanmoins certaines

armes possèdent une capacité spéciale, appelée *talent*, pouvant être un sort ou autre effet. Les épées sont plus susceptibles que les autres armes de posséder un talent ; l'intelligence n'est pas un facteur indispensable à la possession d'un talent.

Une arme donnée peut posséder plusieurs bonus. Si elle en possède un, faire un nouveau tirage sur le même pourcentage. Une épée peut posséder jusqu'à trois bonus différents. Une arme diverse ou un lanceur de projectiles jusqu'à deux. En déterminant les bonus ou talents exacts, retirez tous résultats obtenus deux fois.

**Adversaires donnant lieu à un bonus de force supplémentaire :** ceci se présente sous forme d'un nombre de « plus » supplémentaires lorsque l'arme est utilisée contre un certain type d'adversaires (exemple : *épée +1, +2 contre les monstres enchantés*). La quantité de bonus peut être supérieure de 1-5 « plus » à la force normale de l'arme, déterminée par la *table 14.a.*

**Talent :** certaines armes peuvent créer des effets de sorts ou posséder d'autres capacités utiles. Tous les talents sont décrits ci-dessous.

**Table 14.a.Type de bonus**

| Type d'arme | | |
|---|---|---|
| **Épée** | **Autre** | **Type de bonus** |
| 01-29 | 01-33 | +1 suppl.* contre adversaire |
| 30-50 | 34-57 | +2 suppl.* contre adversaire |
| 51-64 | 58-73 | +3 suppl.* contre adversaire |
| 65-72 | 74-82 | +4 suppl.* contre adversaire |
| 73-75 | 83-85 | +5 suppl.* contre adversaire |
| 76-00 | 86-00 | Talent (14c) |

**Ajoutez à la force de l'arme pour déterminer le bonus de force total et utilisez la table 14.b. pour connaître le type d'adversaire concerné.*

## Descriptions des adversaires et des talents

### Adversaires (table 14.b.)

Vous pouvez, si vous le désirez, ajouter d'autres adversaires. Si c'est le cas, assurez-vous de ne pas mettre en danger l'équilibre du jeu.

▪ **Créatures des autres plans** : monstres venant des plans élémentaires, éthéré, astral et extérieurs ; tous types confondus.

▪ **Créatures immunisées contre les sorts** : monstres immunisés contre 1 niveau de sorts ou plus, comme cela est spécifié dans leur description (exemple : entité). Les créatures n'étant immunisées que contre un certain type de sorts n'entrent pas dans cette catégorie (*exemple :* l'immunité des morts-vivants aux sorts de *sommeil*, *charme* et *paralysie*).

**Table 14.b. Adversaire donnant lieu à un bonus de force supplémentaire**
(en cas de plusieurs tirages identiques, relancez les dés)

| d% | Type d'adversaire |
|---|---|
| 01-04 | Créatures des autres plans |
| 05-07 | Créatures immunisées contre les sorts |
| 08-13 | Créatures respirant de l'eau |
| 14-19 | Créatures se régénérant |
| 20-25 | Créatures utilisant des armes |
| 26-31 | Dragons |
| 32-43 | Géants |
| 44-49 | Insectes |
| 50-55 | Lanceurs de sorts |
| 56-67 | Lycanthropes |
| 68-70 | Monstres construits |
| 71-78 | Monstres enchantés |
| 79-90 | Morts-vivants |
| 91-00 | Reptiles (et dinosaures) |

▪ **Créatures respirant de l'eau** : ceci comprend toutes les créatures possédant cette capacité, y compris les personnages sous l'influence d'une *potion* ou d'un *anneau de respiration aquatique*. Les mammifères marins (baleine, dauphin, etc.) respirent de l'air et ne font pas partie de cette catégorie.

▪ **Créatures se régénérant** : comprend toutes les créatures regagnant plus d'un point par jour en se reposant ou d'une autre manière. Cela vaut pour les créatures portant un *anneau de régénération*.

▪ **Créatures utilisant des armes** : comprend uniquement les adversaires ayant une arme à la main (ceci n'est pas valable pour les griffes) au moment du combat. *Exemple :* un vampire maniant une épée particulière serait affecté par le bonus, mais ne le serait pas s'il n'attaquait que par morsure.

▪ **Dragons** : comprend les dragons normaux de toutes tailles et couleurs, ainsi que les chimères, hydres (tous types), salamandres et wyverns.

▪ **Géants** : comprend les ogres, tous les géants normaux, les cyclopes et autres humanoïdes de taille géante (donc, éventuellement, un personnage ayant bu une *potion de croissance*).

▪ **Insectes** : comprend toutes les formes normales et géantes d'insectes proprement dits (fourmis, scarabées, mouches, etc.), d'arachnides (araignées, tiques, scorpions, etc.) et de chilopodes (comme les mille-pattes).

▪ **Lanceurs de sorts** : comprend tous les clercs, elfes, magiciens et autres créatures pouvant utiliser des sorts (comme les paladins, les esprits, etc.).

▪ **Lycanthropes** : comprend toutes les créatures-garou, qu'elles soient sous forme animale ou non. Ceci vaut pour les personnages affligés de lycanthropie.

▪ **Monstres construits** : comprend tous les monstres créés, comme les statues vivantes et les golems ; les gargouilles entrent également dans cette catégorie.

▪ **Monstres enchantés** : il s'agit de toutes les créatures ne pouvant être atteintes ni par les armes normales ni par les armes en argent.

▪ **Morts-vivants** : comprend tous les types, terrestres et aquatiques, des squelettes aux liches.

▪ **Reptiles** : comprend toutes les formes de taille normale ou géante de lézards, serpents, tortues, crocodiles et dinosaures.

### Talents (table 14.c.)

Note générale : sauf mention contraire, chaque talent ne peut être utilisé qu'une fois par jour. Les talents reproduisant l'effet de sorts ne sont cependant pas des sorts et ne requièrent ni incantations verbales, ni concentration. L'utilisation d'un Talent a lieu durant la phase d'un round de combat réservée aux *sorts* et aux *objets magiques*.

**Table 14.c. Talents**
(en cas de plusieurs tirages identiques, relancez les dés)

| d% | Talent |
|---|---|
| 01-07 | Charmes |
| 08-13 | Découverte |
| 14-20 | Défense |
| 21-22 | Détournement |
| 23-27 | Dissimulation |
| 28-32 | Extinction |
| 33-34 | Faucheuse |
| 35-39 | Flammes |
| 40-47 | Guérison |
| 48-52 | Guet |
| 53-60 | Lumière |
| 61-66 | Paralysie |
| 67-68 | Perte d'énergie |
| 69-72 | Ralentissement |
| 73-76 | Rapidité |
| 77-81 | Respiration |
| 82-86 | Silence |
| 87 | Souhaits |
| 88-92 | Traduction |
| 93-97 | Tromperie |
| 98-00 | Vol |

▪ **Charmes** : l'arme peut créer un effet de *charme-personnes* par jour, à une distance de 36 m maximum (similaire au sort de magicien de 1er niveau).

▪ **Découverte** : cette arme peut créer un effet de *localisation des objets* par jour, à une distance de 36 m maximum (similaire au sort de magicien de 2e niveau).

▪ **Défense** : la force de cette arme peut être utilisée normalement (appliquée aux jets de toucher et de dégâts) ou en tant

que bonus sur la classe d'armure du porteur. Un lanceur de projectiles ne peut posséder ce talent (faire un nouveau tirage).

▪ **Détournement** : si l'utilisateur est frappé par un coup pouvant causer une perte d'énergie, il lui est possible d'utiliser l'arme pour détourner automatiquement le coup. Après le succès de l'attaque, l'utilisateur doit décider de détourner ou non le coup. S'il utilise l'arme de cette manière, celle-ci absorbe la perte d'énergie ; chaque niveau de « perte d'énergie » absorbé entraîne la perte d'un des « plus » de l'arme. Si une perte d'énergie absorbée réduit le nombre de « plus » de l'arme à moins de 0 (comme dans le cas d'une arme +1 détournant l'attaque d'un spectre), elle se désintègre ; la perte « supplémentaire » n'affecte pas l'utilisateur. Si un lanceur de projectile possède ce talent, il est nécessaire de le tenir en main pour détourner le coup. Or il est totalement inutile durant une mêlée.

▪ **Dissimulation** : sur commande, cette arme peut créer un effet d'*invisibilité* sur son utilisateur. De plus, elle peut elle-même devenir invisible 3 fois par jour.

▪ **Extinction** : cette arme est froide au toucher. Employée contre une créature utilisant le feu (comme un dragon rouge, un élémental du feu, etc.) sa force (nombre de « plus ») est doublée. De plus, plongée au sein d'un feu normal, elle éteindra celui-ci. Elle n'a aucun effet sur les feux magiques. Si un lanceur de projectiles possède ce talent, celui-ci s'applique aux projectiles lancés plutôt qu'à l'arme elle-même.

▪ **Faucheuse** : ce talent ne peut être possédé que par les armes tranchantes (épée, dague, etc.). Si on cherche à déterminer le talent d'une arme différente, faire un nouveau tirage. Si le dé de toucher est de 19 ou 20 (en incluant le bonus de force de l'arme, mais à l'exception de tout autre bonus), l'adversaire frappé doit lancer un jet de protection contre les rayons mortels. En cas d'échec, il s'écroule mort sur le coup, instantanément ramené à 0 points de vie. Si son jet de protection est réussi, il reçoit néanmoins des dégâts triplés par rapport à la normale. *Aucun bonus spécial ne s'applique lorsque l'arme est utilisée contre des monstres construits ou des morts-vivants, de tous types.*

▪ **Flammes** : la pointe ou le tranchant de cette arme donnera naissance à des flammes sur commande. Celles-ci ne blesseront ni l'arme, ni son porteur, mais ajouteront un bonus de +2 sur les jets de toucher contre les hippogriffes, pégases, rocks et trolls, de +3 contre les sylvaniens et les morts-vivants. Ce bonus s'applique également aux jets de dégâts. Ces flammes peuvent être facilement utilisées pour allumer torches, lanternes ou autres objets inflammables. Si un lanceur de projectiles possède ce talent, celui-ci s'applique aux projectiles lancés plutôt qu'à l'arme elle-même.

▪ **Guérison** : cette arme peut créer un effet de *soins majeurs* par jour sur son porteur (exclusivement), lorsqu'elle en reçoit l'ordre. Elle soigne ainsi 4-14 points de dégâts (similaire au sort de clerc de 4e niveau).

▪ **Guet** : on peut ordonner à cette arme de guetter une race ou un type de monstre particulier. Elle sentira la présence des créatures spécifiées et vibrera légèrement si une ou plusieurs d'entre elles s'approchent dans un rayon de 18 m. Les vibrations alerteront silencieusement l'utilisateur. Il est impossible de nommer une créature spécifique, uniquement une race ou un type de monstre. Même si un premier commandement se révèle inutile, l'arme ne pourra sentir qu'un seul type (ou race) par jour.

▪ **Lumière** : l'arme peut créer un effet de *lumière* par jour, à une portée de 36 m, pour une durée de 6 tours (similaire au sort de magicien de 1er niveau).

▪ **Paralysie** : l'arme peut créer un effet de *paralysie* par jour, à une distance de 54 m (similaire au sort de clerc de 2e niveau).

▪ **Perte d'énergie** : sur ordre, cette arme pourra faire perdre un niveau (ou dé de vie) à un adversaire qu'elle frappe (comme une apparition), en plus de ses dégâts normaux. L'ordre peut être donné après avoir lancé le dé de toucher. L'arme peut faire perdre en tout 5-8 niveaux (ou dés de vie) avant de perdre cette capacité pour toujours. La perte d'énergie ne peut affecter une créature possédant elle-même ce pouvoir (nécrophage, apparition, spectre, etc.). Si un lanceur de projectile possède ce pouvoir, celui-ci peut être appliqué à tout projectile lancé, mais chaque niveau perdu fait également perdre à l'arme un point de force (un « plus »). Si cette perte finit par la rendre non-magique, elle est ainsi privée de ses capacités de perte d'énergie.

▪ **Ralentissement** : lorsque cette arme frappe un adversaire, elle peut le *ralentir* (similaire à l'inverse au sort de magicien de 3e niveau, *rapidité*), pendant 1 tour (aucun jet de protection). L'utilisateur peut décider d'utiliser ou non cet effet après avoir lancé son dé de toucher.

▪ **Rapidité** : sur commande, cette arme pourra créer sur son porteur (exclusivement) un effet de *rapidité*. L'utilisateur peut alors se déplacer deux fois plus rapidement et attaquer 2 fois par round pendant 1 tour (similaire au sort de magicien de 3e niveau).

▪ **Respiration** : cette arme peut créer soit un effet de *respiration aquatique*, soit un effet de *respiration aérienne* par jour. La respiration aérienne fournit de l'air pur à l'utilisateur (exclusivement) et peut être utilisée pour contrer les effets du vide, de l'air empoisonné (comme les pièges à gaz), et ainsi de suite ; elle ne peut néanmoins annuler les effets d'aucun souffle.

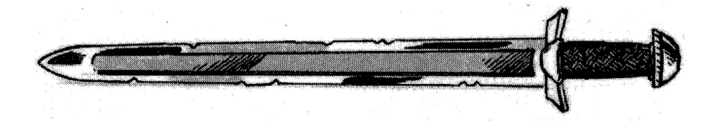
▪ **Silence** : cette arme peut créer un effet de *silence sur 5 m* par jour, jusqu'à une distance de 54 m (similaire au sort de clerc de 2e niveau).

▪ **Souhaits** : l'arme accordera 1-3 *souhaits* à son utilisateur.

▪ **Traduction** : sur ordre, l'arme permettra à son porteur de comprendre tous les langages qu'il entend, quels qu'ils soient. Cette capacité persiste pendant 6 tours.

▪ **Tromperie** : il est possible d'ordonner à cette arme de changer l'apparence de son utilisateur. La taille ne peut être modifiée mais les traits du visage, l'équipement porté etc. le peuvent. Il ne s'agit que d'une illusion : en fait l'utilisateur reste intact. Pour créer ce déguisement, l'arme doit être tenue en main (dégainée, dans le cas des armes tranchantes) ; elle ne peut se modifier elle-même.

▪ **Vol** : cette arme peut voler et attaquer d'elle-même. Au cours d'une bataille, elle doit être utilisée au moins une fois normalement. Si on lui ordonne alors de voler, elle continuera à attaquer le même adversaire durant trois rounds supplémentaires puis retournera auprès de son maître après cette période (ou lorsqu'elle en recevra l'ordre). Ses jets de toucher sont tirés comme si elle était maniée normalement, en se basant sur la classe et le niveau de l'utilisateur. Si un lanceur de projectiles possède ce talent, il crée, en tirant, des projectiles normaux. Il est impossible de le charger.



# L'ensemble des tables

## 1. TYPES DE TRÉSORS

**1.a. Trésors de groupes** (dans les tanières, non pas transportés).

**Première partie : pièces de monnaie.**

| NOMBRE DE PIÈCES (en milliers) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Type** | **pc** | **pa** | **pe** | **po** | **pp** |
| A | 25 % 1-6 | 30 % 1-6 | 20 % 1-4 | 35 % 2-12 | 25 % 1-2 |
| B | 50 % 1-8 | 25 % 1-6 | 25 % 1-4 | 35 % 1-3 | Aucune |
| C | 20 % 1-12 | 30 % 1-4 | 10 % 1-4 | Aucune | Aucune |
| D | 10 % 1-8 | 15 % 1-12 | Aucune | 60 % 1-6 | Aucune |
| E | 5 % 1-10 | 30 % 1-12 | 25 % 1-4 | 25 % 1-8 | Aucune |
| F | Aucune | 10 % 2-20 | 20 % 1-8 | 45 % 1-12 | 30 % 1-3 |
| G | Aucune | Aucune | Aucune | 50 % 10-40 | 50 % 1-6 |
| H | 25 % 3-24 | 50 % 1-100 | 50 % 10-40 | 50 % 10-60 | 25 % 5-20 |
| I | Aucune | Aucune | Aucune | Aucune | 30 % 1-8 |
| J | 25 % 1-4 | 10 % 1-3 | Aucune | Aucune | Aucune |
| K | Aucune | 30 % 1-6 | 10 % 1-2 | Aucune | Aucune |
| M | Aucune | Aucune | Aucune | 40 % 2-8 | 50 % 3-30 |
| L, N, O | Aucune | Aucune | Aucune | Aucune | Aucune |

**Deuxième partie : joyaux, bijoux et objets magiques**

| JOYAUX, BIJOUX ET OBJETS MAGIQUES | | | |
|---|---|---|---|
| **Type** | **Joyaux** | **Bijoux** | **Objets magiques** |
| A | 50 % 6-36 | 50 % 6-36 | 30 % 3 objets |
| B | 25 % 1-6 | 25 % 1-6 | 10 % 1 arme, arme diverse ou armure |
| C | 25 % 1-4 | 25 % 1-4 | 10 % 2 objets |
| D | 30 % 1-8 | 30 % 1-8 | 15 % 2 objets + 1 potion |
| E | 10 % 1-10 | 10 % 1-10 | 25 % 3 objets + 1 parchemin |
| F | 20 % 2-24 | 10 % 1-12 | 30 % 1 potion + 1 parchemin + 3 objets |
| G | 25 % 3-18 | 25 % 1-10 | 35 % 4 objets + 1 parchemin (sauf arme) |
| H | 50 % 1-100 | 10 % 10-40 | 15 % 1 potion + 1 parchemin + 4 objets |
| I | 50 % 2-12 | 50 % 2-12 | 15 % 1 objet |
| J,K | Aucun | Aucun | Aucun |
| L | 50 % 1-4 | Aucun | Aucun |
| M | 55 % 5-20 | 45 % 2-12 | Aucun |
| N | Aucun | Aucun | 40% 2-8 potions |
| O | Aucun | Aucun | 50% 1-4 parchemins |

**1.b. Trésors individuels (transportés)**
**Première partie : pièces de monnaie**

| NOMBRE DE PIÈCES | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Type** | **pc** | **pa** | **pe** | **po** | **pp** |
| P | 3-24 | Aucune | Aucune | Aucune | Aucune |
| Q | Aucune | 3-18 | Aucune | Aucune | Aucune |
| R | Aucune | Aucune | 2-12 | Aucune | Aucune |
| S | Aucune | Aucune | Aucune | 2-8 | Aucune |
| T | Aucune | Aucune | Aucune | Aucune | 1-6 |
| U | 10 % 1-100 | 10 % 1-100 | Aucune | 5 % 1-100 | Aucune |
| V | Aucune | 10 % 1-100 | 5 % 1-100 | 10 % 1-100 | 5 % 1-100 |

**Deuxième partie :**
**joyaux, bijoux et objets magiques**

| JOYAUX, BIJOUX ET OBJETS MAGIQUES | | | |
|---|---|---|---|
| **Type** | **Joyaux** | **Bijoux** | **Objets mag.** |
| P, Q, R | Aucun | Aucun | Aucun |
| S, T | 5 % 1 | Aucun | Aucun |
| U | 5 % 1-2 | 5 % 1-4 | 2 % 1 objet |
| V | 10 % 1-2 | 10 % 1-4 | 5 % 1 objet |

## 2. JOYAUX

| VALEUR EN JOYAU | | |
|---|---|---|
| **d%** | **Valeur** | **Exemples** |
| 01-03 | 10 po | Agate, quartz, turquoise |
| 04-10 | 50 po | Cristal, jaspe, onyx |
| 11-25 | 100 po | Ambre, améthyste, corail, grenat, jade |
| 26-46 | 500 po | Aigue-marine, perle, topaze |
| 47-71 | 1.000 po | Escarboucle, opale |
| 72-90 | 5.000 po | Émeraude, rubis, saphir |
| 91-97 | 10.000 po | Diamant, jacinthe |
| 98-00 | 50.000 po | Astérie, tristal, spécial |

## 3. BIJOUX

**3.a. Valeur des bijoux**

| NOMBRE DE PIÈCES | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **d%** | **Valeur*** | **Enc**** | **d%** | **Valeur*** | **Enc**** |
| 01 | 100 | 10 | 46-58 | 5.000 | 25 |
| 02-03 | 500 | 10 | 59-69 | 7.500 | 25 |
| 04-06 | 1.000 | 10 | 70-78 | 10.000 | 25 |
| 07-10 | 1.500 | 10 | 79-85 | 15.000 | 25 |
| 11-16 | 2.000 | 10 | 86-90 | 20.000 | 50 |
| 17-24 | 2.500 | 10 | 91-94 | 25.000 | 50 |
| 25-34 | 3.000 | 25 | 95-97 | 30.000 | 50 |
| 35-45 | 4.000 | 25 | 98-99 | 40.000 | 50 |
| | | | 00 | 50.000 | 50 |

** Toutes ces valeurs peuvent varier de 15% en plus ou en moins du chiffre donné, si le MD le désire.*
*** Encombrement optionnel (Enc) en po.*

**3.b.Types de bijoux**

| TYPES DE BIJOUX | | | |
|---|---|---|---|
| | **100-3.000 1d10 Fréquents** | **4.000-10.000 1d10 Peu fréquents** | **15.000-50.000 1d10 Rares** |
| 1 | Bracelet de cheville | Brassard | Amulette |
| 2 | Collier de perles | Ceinture | Couronne |
| 3 | Bracelet | Col | Diadème |
| 4 | Broche | Boucles d'oreille | Médaillon |
| 5 | Boucle | Trèfle à 4 feuilles | Orbe |
| 6 | Camée | Cœur | Anneau |
| 7 | Chaine | Feuille | Scarabée |
| 8 | Agrafe | Collier | Sceptre |
| 9 | Médaillon à compar-timent | Pendentif | Talisman |
| 10 | Épingle | Patte de lapin | Tiare |

## 5. POTIONS

| d% | Type de potion | d% | Type de potion |
|---|---|---|---|
| 01-02 | Agilité (CM) | 40-42 | Force de géant (X) |
| 03-05 | Antidote (CM) | 43-44 | Forme élémentaire (CM) |
| 06-08 | Autométamorphose (X) | 45-47 | Forme gazeuse (B) |
| 09-10 | Camouflage (CM) | 48-53 | Guérison (B) |
| 11 | Chance (CM) | 54-56 | Héroïsme (X) |
| 12-13 | Clairaudience (X) | 57-59 | Invisibilité (B) |
| 14-15 | Clairvoyance (X) | 60-61 | Invulnérabilité (X) |
| 16-17 | Constitution (CM) | 62-63 | Langage (CM) |
| 18 | Contrôle des animaux (X) | 64-65 | Langage des rêves (CM) |
| 19 | Contrôle des dragons (X) | 66-67 | Lévitation (B) |
| 20 | Contrôle de géants (X) | 68 | Liberté (CM) |
| 21 | Contrôle des humains (X) | 69-70 | Longévité (X) |
| 22 | Contrôle des morts-vivants (X) | 71-73 | Natation (CM) |
| 23-24 | Contrôle des plantes (X) | 74-76 | Poison (CM) |
| 25-26 | Croissance (B) | 77-80 | Rapidité (X) |
| 27-28 | Défense (CM) | 81-82 | Répulsion d'insectes (CM) |
| 29 | Détection des trésors (X) | 83-85 | Résistance au feu (X) |
| 30-31 | Diminution (B) | 86-87 | Respiration aquatique (CM) |
| 32 | Élasticité (CM) | 88 | Réunion (CM) |
| 33-34 | Escalade (CM) | 89-91 | Supra-guérison (CM) |
| 35-36 | ESP (B) | 92-95 | Tromperie (X) |
| 37 | Éthéralité (CM) | 96-97 | Vision (CM) |
| 38-39 | Force (CM) | 98-00 | Vol (X) |

## 7. BAGUETTE, BÂTON, BÂTONNET

| d% | Type de baguette, bâton, bâtonnet | d% | Type de baguette, bâton, bâtonnet |
|---|---|---|---|
| 01-02 | Bâtonnet d'annulation (B) | 41-45 | Baguette de boules de feu (m) (X) |
| 03-05 | Bâtonnet d'armement (CM) | 46-50 | Baguette de détection de l'ennemi (m) (B) |
| 06 | Bâtonnet du dragon (CM) | 51-55 | Baguette de détection de la magie (m) (B) |
| 07-08 | Bâtonnet d'inertie (CM) | 56-60 | Baguette de détection des métaux (m) (X) |
| 09 | Bâtonnet de parade (CM) | 61-64 | Baguette de détection des pièges (m) (X) |
| 10 | Bâtonnet de santé (c) (CM) | 65-68 | Baguette de détection des passages secrets (m) (X) |
| 11 | Bâtonnet de suzeraineté (CM) | 69-72 | Baguette d'effroi (m) (X) |
| 12 | Bâtonnet de victoire (CM) | 73-77 | Baguette de foudre (m) (X) |
| 13-15 | Bâton à un élément (m) (CM) | 78-82 | Baguette de glace (m) (X) |
| 16-17 | Bâton de blessure (CM) | 83-86 | Baguette d'illusion (m) (X) |
| 18-20 | Bâton de contrecoup (s) (X) | 87-91 | Baguette de métamorphose (m) (X) |
| 21-22 | Bâton de dissipation (CM) | 92-95 | Baguette de négation (m) (X) |
| 23 | Bâton de domination (s) (X) | 96-00 | Baguette de paralysie (m) (B) |
| 24-26 | Bâton de druide (dr) (CM) | | |
| 27-28 | Bâton de flétrissement (c) (X) | | |
| 29-35 | Bâton de guérison (c) (B) | | |
| 36 | Bâton de mage (m) (X) | | |
| 37 | Bâton de puissance (m) (X) | | |
| 38-40 | Bâton de serpent (c) (B) | | |

## 8. ANNEAUX

| d% | Type d'anneau | d% | Type d'anneau |
|---|---|---|---|
| 01-02 | Accumulation de sorts (X) | 53 | Protection +4 (CM) |
| 03-06 | Adaptation élémentaire (CM) | 54-56 | Protection vitale (CM) |
| 07-10 | Boucle d'oreille (CM) | 57-60 | Rapidité (X) |
| 11-12 | Contrôle des animaux (B) | 61-62 | Rayons X (X) |
| 13 | Contrôle des humains (X) | 63 | Régénération (X) |
| 14-15 | Contrôle des plantes (X) | 64-69 | Résistance au feu (B) |
| 16-18 | Dévoreur de sorts (CM) | 70-71 | Retour de sorts (X) |
| 19-23 | Faiblesse (B) | 72-74 | Sacré (c) (CM) |
| 24-26 | Honnêteté (CM) | 75-76 | Sécurité (CM) |
| 27-31 | Invisibilité (B) | 77-79 | Soins (B) |
| 32 | Invocation de djinn (X) | 80-81 | Souhaits (X) |
| 33-37 | Marche des ondes (B) | 82-85 | Survie (CM) |
| 38-40 | Mémoire (s) (CM) | 86-87 | Télékinésie (X) |
| 41-42 | Mensonge (CM) | 88-93 | Tromperie (X) |
| 43-47 | Protection +1 (B) | 94-97 | Vérité (CM) |
| 48-50 | Protection +2 (CM) | 98-00 | Vision (CM) |
| 48-50 | Protection +3 (CM) | | |

## 4. OBJETS MAGIQUES

| d% | Type d'objet magique<br>Utilisez la table : |
|---|---|
| 01-25 | 5. Potions |
| 26-37 | 6. Parchemins |
| 38-46 | 7. Baguettes, bâtons, bâtonnets |
| 47-52 | 8. Anneaux |
| 53-62 | 9. Objets magiques divers |
| 63-72 | 10. Armures ou boucliers |
| 73-83 | 11. Projectiles ou lanceurs de projectiles |
| 84-92 | 12. Épées |
| 93-00 | 13. Armes diverses |

## 6. PARCHEMINS

| d% | Type de parchemin |
|---|---|
| 01-04 | Abri (CM) |
| 05-07 | Carte au trésor normal (B) |
| 08-09 | Carte au trésor magique (B) |
| 10 | Carte aux trésors combinés (X) |
| 11-13 | Carte au trésor spécial (X) |
| 14-16 | Cartographie (CM) |
| 17-19 | Communication (CM) |
| 20-21 | Copieur de sorts (CM) |
| 22-23 | Création (CM) |
| 24-25 | Équipement (CM) |
| 26-28 | Illumination (CM) |
| 29-30 | Interrogation (CM) |
| 31-32 | Mages (s) (CM) |
| 33-40 | Malédiction (prend effet à la lecture) (B) |
| 41-44 | Passage |
| 45-50 | Protection contre les élémentaux (X) |
| 51-58 | Protection contre les lycanthropes (B) |
| 59-62 | Protection contre la magie (X) |
| 63-69 | Protection contre les morts-vivants (B) |
| 70 | Répétition (s) (CM) |
| 71 | Retardement (s) (CM) |
| 72-96 | Sorts (CM) |
| 97-98 | Vérité (CM) |
| 99-00 | Vision (CM) |

**PARCHEMINS DE SORTS**

| 6.a. Type du parchemin | | 6.b. Niveau du Sort | | |
|---|---|---|---|---|
| d% | Type | Clerc, Druide | Magicien | Niveau du sort |
| 01-70 | Magicien | 01-34 | 01-28 | 1 |
| 71-95 | Clerc | 35-58 | 29-49 | 2 |
| 96-00 | Druide | 59-76 | 50-64 | 3 |
| | | 77-88 | 65-75 | 4 |
| | | 89-95 | 76-84 | 8 |
| | | 96-99 | 85-91 | 6 |
| | | 00 | 92-96 | 7 |
| | | | 97-99 | 8 |
| | | | 00 | 9 |

## 9. OBJETS DIVERS

| d% | Type d'objets divers |
|---|---|
| 01-02 | Amulette contre les boules de cristal et l'ESP (X) |
| 03-05 | Ardoise d'identification (s) (CM) |
| 06-07 | Balai volant (X) |
| 08-10 | Bateau sous-marin (CM) |
| 11-12 | Bottes elfiques (B) |
| 13-14 | Bottes de lévitation (X) |
| 15-17 | Bottes de rapidité (X) |
| 18-19 | Bottes de sept lieues (X) |
| 20-21 | Boule de cristal (m) (B) |
| 22 | Boule de cristal avec clairaudience (m) (X) |
| 23 | Boule de cristal avec ESP (m) (X) |
| 24-26 | Bourse de sécurité (CM) |
| 27 | Bouteille d'éfrit (X) |
| 28 | Brasier de contrôle des élémentaux de Feu (X)* |
| 29-30 | Broche de protection (X) |
| 31-32 | Cape éclipsante (X) |
| 33-34 | Cape elfique (B) |
| 35-37 | Carillon du temps (CM) |
| 38-39 | Ceinture de force de géant (X) |
| 40-42 | Clous de direction (CM) |
| 43-44 | Clou magique (CM) |
| 45-48 | Corde d'escalade (B) |
| 49 | Encensoir de contrôle des élémentaux de l'air (X)* |
| 50-51 | Gantelets de force d'ogre (B) |
| 52-53 | Heaume de changement de moralité (B) |
| 54-55 | Heaume de lecture de la magie et des langues (X) |
| 56 | Heaume de télépathie (B) |
| 57 | Heaume de téléportation (m) (X) |
| 58 | Jatte de contrôle des élémentaux de l'eau (X)* |
| 59-61 | Lanterne éternelle (CM) |
| 62-63 | Lanterne d'ouragans (CM) |
| 64-65 | Médaillon d'ESP, portée 9 m (B) |
| 66 | Médaillon d'ESP, portée 27 m (X) |
| 67 | Miroir piégeur (X) |
| 68-70 | Muselière d'entraînement (CM) |
| 71-73 | Œufs fantastiques (CM) |
| 74-78 | Onguent magique (CM) |
| 79 | Pierre de contrôle des élémentaux de terre (X) |
| 80-82 | Plume enchantée (CM) |
| 83-84 | Roue carrée (CM) |
| 85 | Roue de la fortune (CM) |
| 86-88 | Roue flottante (CM) |
| 89-93 | Sac de contenance (B) |
| 94-95 | Sac dévoreur (B) |
| 96-97 | Talisman de voyage élémentaire (CM) |
| 98 | Tambours de panique (X) |
| 99 | Tapis volant (X) |
| 00 | Trompe de la destruction (X) |

** Voir « appareils des élémentaux »*

## 10. ARMURES OU BOUCLIERS

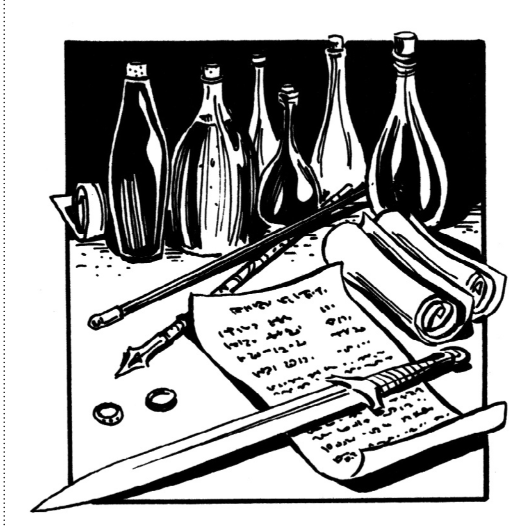
| 10.a. Taille | | 10.b. Type | |
|---|---|---|---|
| 01-68 | Humain | 01-10 | Cuir |
| 69-81 | Nain | 11-17 | Lorica |
| 82-91 | Elfe | 18-30 | Cotte de mailles |
| 92-98 | Petite-gens | 31-39 | Harnois de toutes pièces |
| 99-00 | Géant | 40-50 | Armure de plates |
| | | 51-75 | Bouclier |
| | | 76-77 | Lorica et bouclier |
| | | 78-85 | Cotte de mailles et bouclier |
| | | 86-00 | Harnois et bouclier |
| | | 91-00 | Armure de plates et bouclier |

### 10.c. Force de l'armure ou du bouclier

| Cuir | Lorica mailles | Harnois plates | Bouclier | Force | Chance d'être spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 01-70 | 01-60 | 01-50 | 01-40 | +1 | 10 |
| 71-88 | 61-81 | 51-74 | 41-67 | +2 | 15 |
| 89-96 | 82-92 | 75-88 | 68-84 | +3 | 20 |
| 97-99 | 93-98 | 89-96 | 85-94 | +4 | 25 |
| 00 | 99-00 | 97-00 | 95-00 | +5 | 30 |

### 10.d. Armure ou bouclier spécial

| d% | Pouvoir spécial |
|---|---|
| 01-07 | Absorption |
| 08-17 | Charme |
| 18-24 | Désenvoûtement |
| 25-34 | Électricité |
| 35-37 | Éthéralité |
| 38-43 | Forme gazeuse |
| 44-53 | Invisibilité |
| 54-58 | Perte d'énergie |
| 59-67 | Rapidité |
| 68-75 | Réflexion |
| 76-90 | Soins |
| 91-00 | Vol |



## 11. PROJECTILES OU LANCEURS DE PROJECTILES

### 11.a. Type

| d% | Nom de l'objet | Classe d'arme |
|---|---|---|
| 01-37 | Flèches | A |
| 38-59 | Carreaux | A |
| 60-70 | Pierre de fronde | A |
| 71-72 | Sarbacane | D |
| 73-80 | Arc, long | D |
| 81-85 | Arc, court | D |
| 86-87 | Arbalète, lourde | D |
| 88-92 | Arbalète, légère | D |
| 93-00 | Fronde | D |

### 11.b. Force des projectiles et lanceurs de projectiles

| Classe d'arme A | Classe d'arme D | Force de l'arme | Chance de posséder un bonus* |
|---|---|---|---|
| 01-40 | 01-70 | +1 | 30 |
| 41-67 | 71-88 | +2 | 25 |
| 68-84 | 89-96 | +3 | 20 |
| 85-94 | 97-99 | +4 | 15 |
| 95-00 | 00 | +5 | 10 |

** Projectiles : utilisez 11.c.*
*Lanceurs de projectiles : utilisez 14.a-c.*

### 11.c. Bonus des projectiles

| d% | Type de bonus |
|---|---|
| 01-05 | Charme |
| 06-10 | Chercheur |
| 11-13 | Désarmement |
| 14-17 | Dissipation |
| 18-24 | Escalade |
| 25-28 | Étourdissement |
| 29-34 | Hurleur |
| 35-39 | Intermittence |
| 40-46 | Lumière |
| 47-50 | Morsure |
| 51-56 | Parlant |
| 57-61 | Pénétration |
| 62-65 | Rechargement |
| 66-69 | Sanglant |
| 70-79 | Soins |
| 80-83 | Submersion |
| 84-85 | Téléportation |
| 86-90 | Transport |
| 91-92 | Tueur |
| 93-00 | Volant |

### 11.d. Nombre trouvé

*(projectile seulement)*

| Force de l'arme | Nombre trouvé |
|---|---|
| +1 | 2-20 (2d10) |
| +2 | 2-16 (2d8) |
| +3 | 2-12 (2d6) |
| +4 | 2-8 (2d4) |
| +5 | 2-5 (1d4+1) |

### 11.e. Portée supplémentaire

*(lanceurs seulement)*

| 1d4 + force de l'arme | Multiplicateur de portée |
|---|---|
| de 2 à 4 | 1 (pas de bonus) |
| de 5 à 7 | 1,5 (bonus de 50 %) |
| de 8 à 8 | 2 (bonus de 100 %) |

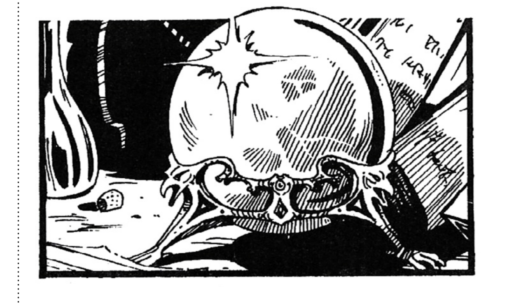
### 12. ÉPÉES

#### 12a. Type

| d% | Classe d'arme | Type |
|---|---|---|
| 01-65 | C | Normal |
| 66-84 | C | Courte |
| 85-92 | D | À 2 mains |
| 93-00 | D | Bâtarde |

#### 12b. Force

| Classe d'arme | | Force de l'arme | Chance de bonus |
|---|---|---|---|
| C | D | | |
| 01-60 | 01-70 | +1 | 40 |
| 61-81 | 71-88 | +2 | 30 |
| 82-92 | 89-96 | +3 | 25 |
| 99-00 | 00 | +5 | 15 |



#### 12.c. Intelligence de l'épée

| d% | INT | Communication | Pouvoirs | Langages |
|---|---|---|---|---|
| 01-79 | Aucune | Aucune | Aucun | Aucun |
| 80-85 | 7 | Empathie | 1P | Aucun |
| 86-90 | 8 | Empathie | 2P | Aucun |
| 91-94 | 9 | Empathie | 3P | Aucun |
| 95-97 | 10 | Parole | 3P | 1-3 |
| 98-99 | 11 | Parole | 3P + LM | 1-6 |
| 00 | 12 | Parole | 3P + LM + 1E | 2-8 |

*Si une intelligence est indiquée, reportez-vous aux règles Expert, pages 63-64.*
*P = Pouvoir primaire. E = Pouvoir extraordinaire LM = Lecture de la magie sur commande.*

### 13. ARMES DIVERSES

#### 13.a. Type de l'arme

| d% | Nom de l'arme | Classe d'arme |
|---|---|---|
| 01-05 | Arme d'hast | D |
| 06-07 | Bolas | B |
| 08 | Bolas de retour | B |
| 09-20 | Dague | B |
| 21-23 | Dague de retour | B |
| 24-25 | Filet | B |
| 26 | Filet de retour | B |
| 27-29 | Fouet | C |
| 30-38 | Hache d'arme | C |
| 39-44 | Hachette | B |
| 45-46 | Hachette de retour | B |
| 47-49 | Javelot | B |
| 50 | Javelot de retour | B |
| 51-54 | Lance | D |
| 55-64 | Lance de fantassin* | B |
| 65-67 | Lance de fantassin de retour* | B |
| 68-77 | Marteau | C |
| 78-80 | Marteau de retour | C |
| 81-92 | Masse | C |
| 93-97 | Massue | C |
| 98-00 | Matraque | C |

**ou trident, si désiré.*

#### 13.b. Force des armes diverses

| Classe de l'arme | | | Force de l'arme | Chance de bonus |
|---|---|---|---|---|
| B | C | D | | |
| 01-50 | 01-60 | 01-70 | +1 | 40 |
| 51-74 | 61-81 | 71-88 | +2 | 30 |
| 75-88 | 82-92 | 89-96 | +3 | 20 |
| 89-96 | 93-98 | 97-99 | +4 | 15 |
| 97-00 | 99-00 | 00 | +5 | 10* |

**Si un bonus est présent, utilisez automatiquement la table 14.c. (talents).*

### 14. BONUS DES ARMES

#### 14.a.Type de bonus

| Type d'arme | | |
|---|---|---|
| Épée | Autre | Type de bonus |
| 01-29 | 01-33 | +1 suppl.* contre adversaire |
| 30-50 | 34-57 | +2 suppl.* contre adversaire |
| 51-64 | 58-73 | +3 suppl.* contre adversaire |
| 65-72 | 74-82 | +4 suppl.* contre adversaire |
| 73-75 | 83-85 | +5 suppl.* contre adversaire |
| 76-00 | 86-00 | Talent (14c) |

**Ajoutez à la force de l'arme pour déterminer le bonus de force total et utilisez la table 14.b. pour connaître le type d'adversaire concerné.*

#### 14.b. Adversaire donnant lieu à un bonus de force supplémentaire

(en cas de plusieurs tirages identiques, relancez les dés)

| d% | Type d'adversaire |
|---|---|
| 01-04 | Créatures des autres plans |
| 05-07 | Créatures immunisées contre les sorts |
| 08-13 | Créatures respirant de l'eau |
| 14-19 | Créatures se régénérant |
| 20-25 | Créatures utilisant des armes |
| 26-31 | Dragons |
| 32-43 | Géants |
| 44-49 | Insectes |
| 50-55 | Lanceurs de sorts |
| 56-67 | Lycanthropes |
| 68-70 | Monstres construits |
| 71-78 | Monstres enchantés |
| 79-90 | Morts-vivants |
| 91-00 | Reptiles (et dinosaures) |

#### 14.c. Talents

(en cas de plusieurs tirages identiques, relancez les dés)

| d% | Talent |
|---|---|
| 01-07 | Charmes |
| 08-13 | Découverte |
| 14-20 | Défense |
| 21-22 | Détournement |
| 23-27 | Dissimulation |
| 28-32 | Extinction |
| 33-34 | Faucheuse |
| 35-39 | Flammes |
| 40-47 | Guérison |
| 48-52 | Guet |
| 53-60 | Lumière |
| 61-66 | Paralysie |
| 67-68 | Perte d'énergie |
| 69-72 | Ralentissement |
| 73-76 | Rapidité |
| 77-81 | Respiration |
| 82-86 | Silence |
| 87 | Souhaits |
| 88-92 | Traduction |
| 93-97 | Tromperie |
| 98-00 | Vol |




# LE LIVRE DES TRÉSORS

Ce livre regroupe tous les trésors magiques et non-magiques parus dans les différents livrets de règles de Donjons & Dragons® (Base, Expert et Compagnon). Les Maîtres du Donjon peuvent enfin consulter en un clin d'œil tous les trésors disponibles sans avoir à chercher parmi les différents ouvrages.

Cet accessoire est conçu pour les règles de DONJONS & DRAGONS® et ne peut être utilisé sans ces règles produites par TSR, Inc.



TSR, Inc.
POB 756
Lake Gevena, WI
WI 53147

Par Transecom S.A
Parc d'activités, Les Doucettes
Avenue des Morillons
95140 Garges-les-Gonesse